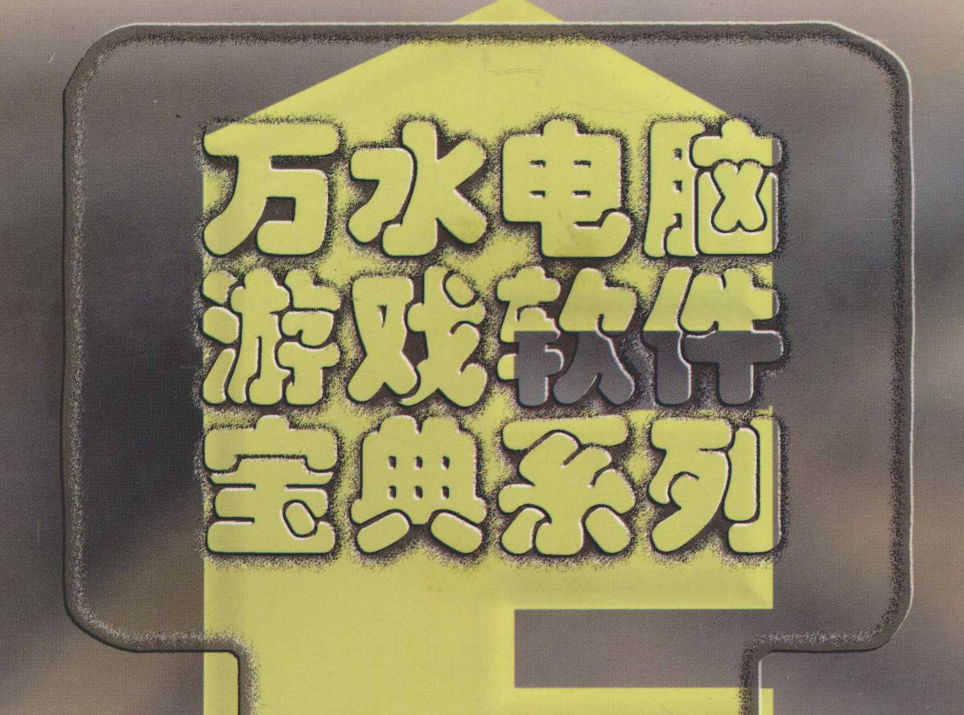
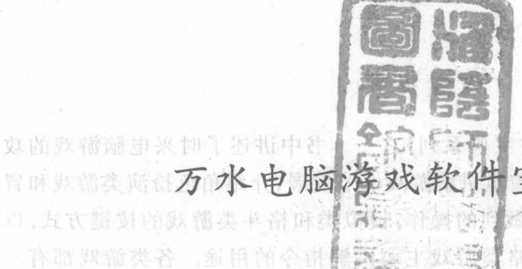


电脑游戏
杏花宝典

高晶 编著

中国水利水电出版社
www.waterpub.com.cn



万水电脑游戏软件宝典系列

电脑游戏杏花宝典

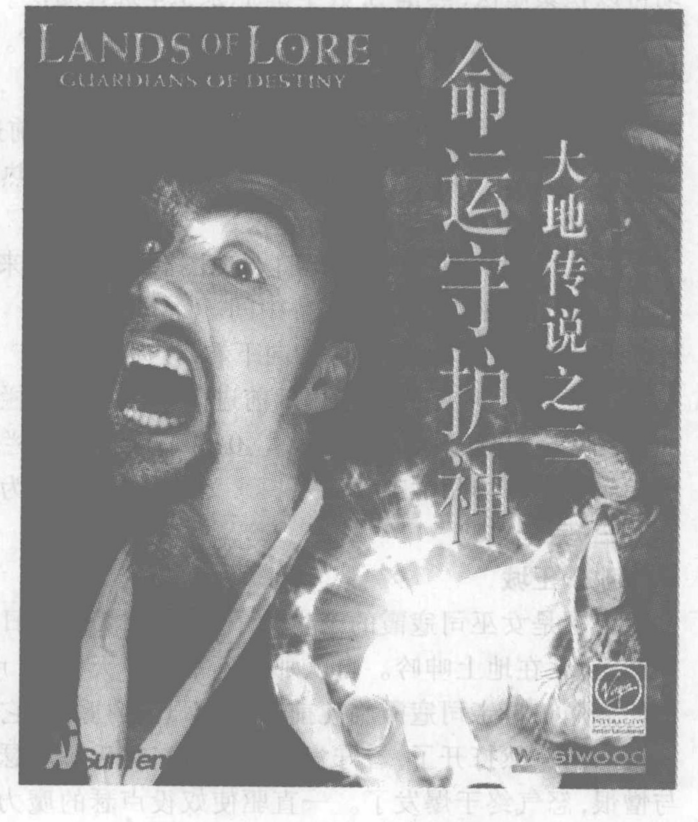
高 晶 编著



目 录

大地传说Ⅱ之命运守护者

Lands of Lore 2：Guardians of Destiny



一、游戏简介

这是一款由 Weatwood 公司出品的角色扮演类游戏。游戏的画面十分出色，尤其是场景的气氛十分出色。游戏中的人物是用真人扫描进去再加以处理作成的。这样的设计使游戏中的人物动作看起来更真实、更柔和。但同时也使游戏中的对话场面变得不可忍受。游戏的3D引擎虽然做得很好，但却依然可以看出是偷了懒的。从某些角度，我们可以看出游戏的背景是 2D的，甚至就是个平面。为了弥补这点，游戏中安插了大量的 2D 的物品布景，像一棵树荫，一块岩石等等。这样的处理可以使游戏的速度大大加快。

游戏中还有一些非常有意思的地方，像是地上的物品可以拖动，游戏中有个地方就是要拖箱子搭梯子再跳上去才可以拿到一些有用的东西。游戏的地图可以放大和缩小。还可以自己在地图上做标记。这样玩家很容易就可以查出在地下城的什么地方找到过什么东西。这对玩家来说可是个非常贴心的设计。

游戏充分继承了一代的各种优点，仍然采用孤胆英雄式的设定，玩家一人力挽狂澜、挑战命运。游戏中的主角卢瑟(Luther)是一代中邪恶女巫司寇霞的儿子，上一代的仇恨使后代倍受折磨。作为卢瑟的扮演者，是用一颗仇恨一切的心面对世界，还是用正义行为来改变世人的偏见？因此在游戏中的大多数场景中，既可以一言不和拔刀相向，也可以理智地施以善行，其结果必将影响最终结局。

游戏全程语音面没有字幕。游戏中加入了配药系统，当把两种药品混合后，就有可能得到一种新的药品，而新药品的作用只能使用后才能得知。不过由于能携带的物品数目有限，所以常常会顾此失彼。游戏的机关设定一向为人称道，比起一代来说，新作的机关更加合理

一些，相对的难度也有所降低。成功地破解一道机关为你带来的喜悦远比你得到什么东西更大。

二、游戏操作

物品栏：用鼠标左键单击肖像或黄色箭头可打开物品栏，热键为 I。右键单击肖像可使用物品。

魔法栏：鼠标左键单击蓝色三角可打开魔法书，热键为 M。在魔法栏按下鼠标左键不动可以积聚魔法，热键 S，数字键 1、2、3、4 选择魔法。

攻击栏：击手或武器栏用来攻击敌人，热键为 F。如果有投掷类武器，按 T 或 N 切换成狙击模式，攻击远处的敌人。

移动：缺省状态下，小键盘上的 7 为左转，8 为前进，9 为右转，4 为向左横移，6 为向右横移，2 为后退。单击鼠标右键，变成鼠标移动方式，热键为 V 或 X。左 Shift 键跑动，D 为跳跃，C 为蹲伏。

自动绘制地图：按 Tab 键打开地图。放大镜用来缩放地图，活页纸用来给地图写注释，圆圈用于使当前地点回到屏幕中间。

四周看：Q 为向上看，Z 为向下看，A 为平视。

其他：肖像周围的蓝点表示前进的方向。物品栏右上方的武力/保护和经验栏通过鼠标的左键单击进行切换，热键为 G。0 用来打开装备栏。H 为联机帮助。W 为鼠标回到屏幕正中。[和]为物品栏上下翻页。+ 为放大画面，- 为缩小画面。

三、完全攻略

欢乐王城

卢瑟是女巫司寇霞的亲生儿子，现在被关在昔日欢乐王城阴暗的监狱里，由于老毛病又发作了，正在地上呻吟。自从那个不幸的冬天以后，卢瑟经常会间歇性的感到身体有种病变似的疼痛。母亲司寇霞临死前赐给他强大的魔力，它强大到连自己都无法控制。在剧痛中，牢房的门突然打开了，看守肯尼斯走进来呵斥。卢瑟难以承受这种辱骂，最终遏制不住愤怒与憎恨，怒气终于爆发了。一直驱使奴役卢瑟的魔力终于爆发出来，卢瑟开始变形，最后变成一个可怕的怪物。

看守肯尼斯临死前发出的惨叫惊动了城堡里的卫兵。卢瑟惶恐不安地向门外冲去，求生的欲望引发了那股隐藏在身体深处的魔力，高大的身躯开始不断缩小，最后变成了一只蜥蜴。卢瑟拼命地跑，一路跳过古堡的过道，跳过吊桥，跳过小河，跳过山岩。身后有士兵紧紧追赶，在卢瑟将要绝望的时候，来到一个刻有神秘文字的洞前。这是龙帝的宫殿。卢瑟踏进深邃的洞穴。

龙帝洞穴

洞穴中又潮湿又阴暗，卢瑟定定了神，向前走去。前面有一蓬五颜六色的水晶，顺手取下了一块作为防身武器。顺手杀死一只蜘蛛，练练身手。洞穴深处传来卫兵的声音，卢瑟连忙躲到一块岩石后，等他过去后朝他的反方向走去。前面的通道越走越窄，终于，在一个地方，卢瑟被巨石挡住了去路。在失望的痛苦折磨下，卢瑟的病又发作了。在一阵痛苦的嘶嚎后，卢瑟变成了一个怪物。（在这里有可能随机地变成蜥蜴，可直接从小洞中钻过去，以后也

会有诸如此类的情况发生,在游戏中怪物代表力量,蜥蜴代表灵巧,可能会用到不同的方法才能过关。)将这块挡住了通往内穴通道的巨石搬开,走了进去。卢瑟又变成人类。

洞穴内部并不复杂,墙上还有箭头指引,顺着箭头指引很容易就找到了一扇门。在门旁,解决掉了一个卫兵。这山门看起来十分厚实,把两扇门向两边推开了一点,然后从两扇门中的夹缝中冲了过去,眼前出现了一个岔道。先向左方的岔道走去,路上有一丛解毒草,尽量多拿一些。路的尽头是一片熔岩,返回去走另一条路试试。另一条路通往一个刑室一样的地方。卢瑟在里面检查了一下,发现在一个角落里有一个离地好几米的洞,凭卢瑟的力量是跳不上去,但卢瑟还有办法。刑室里有很多大大小小的箱子,卢瑟把它们堆到一起,然后从箱子上跳到了洞里,这是个死胡同,地上有些还不错的装备。

刑室的一边有扇紧闭的门,打开它,里面更加幽暗。囚室里关了了个人,卢瑟咳嗽了一声,他抬起头来,认出卢瑟是司寇霞的儿子。卢瑟向他询问卢瑟母亲的事,他没说几句话就死了。从左手的小门走了出去,这条路也是通往岩浆的。这时,卢瑟的病又犯了,转眼就变成怪物。卢瑟意外发现,在岩浆池边有条很窄的小路可以通往对岸.卢瑟小心翼翼的在小路上移动到对面。不知什么时候,卢瑟又变成了人型。

前方传来巨大的水流声,转了个弯,一条巨大的地下河出现在卢瑟面前。河上有座吊桥。旁边的铁门突然关上了,卢瑟定神一看,是一个卫兵!?不知什么时候,他摸到了卢瑟旁边把卢瑟锁在这个狭小的空间里了。背后又传来了卫兵的呼喝声,卢瑟向吊桥对面跑去,一扇巨大的门上刻着龙的纹章。卢瑟推开了大门,向龙帝神殿内冲去。

龙帝神殿

卢瑟冲进龙帝神殿,后面有两个卫兵紧紧追着。高大的龙帝庄严地坐在宝座上,静静的看着眼前发生的一切。他的眼睛是一种很奇怪的黄色。就在士兵要抓住卢瑟的那一刹那,龙帝说话了:“无知的人啊!从我的神殿离开,留下命运之子,我要指点他的迷津。”士兵有些迟疑,于是龙帝站了起来,“出去吧,愚昧的人类,如果你们再不走,我就不客气了。”卫兵被龙帝的气势吓住,仓惶地退了出去。临走,还丢下了几句体面话。龙帝蔑视的看了他们一眼,然后回到了他的宝座。

“伟大的龙帝啊,请你为我指点迷津。告诉我有关我母亲的过去,又如何才能摆脱魔咒的困扰,而未来又在何处?”

“人的未来从来都不是一定的,我无法说出你的未来。真正的智者从来都是自己决定自己的未来。但是,我可以告诉你,你可以在遥远的猫人村找到你想要的线索。通往猫人村的唯一途径是飞龙,来,顺着这条路走下去,你会找到指引你的飞龙的。”

说着,龙帝为卢瑟指了一下方向,那是一条通往荒废城堡的路。卢瑟顺着这条路来到一个铁门前,门里面依稀可以看到一个白色的骷髅在走来走去,看来这是龙帝为了考验卢瑟而设下的迷宫。打开门,走进去。靠左手的桌子上摆了一把剑、一套铠甲和两个可恢复体力的果子。右手的墙上有幅巨大的龙帝的画像,卢瑟试着触摸了一下,画像卷了起来,画后面的墙看起来很奇怪。再检查一下。墙面起了水纹状的波纹。两道暗门就这么打开了。里面阴森森的,卢瑟走了进去。

有一大一小两个骷髅从前面走了过去。卢瑟向他们来的方向走了过去。这是个并不太

大的迷宫，一会儿就逛完了这里所有的地方，在途中也干掉了几个骷髅。在迷宫里，可找到了断剑、彩虹剑、战斧和一些魔法卷轴等等，卢瑟把这些东西的发现地点都记了下来，绘在一张图上。可是，卢瑟转遍了整个迷宫都找不到迷宫的出口。在一个画廊里，卢瑟在一幅画后发现了一个开关，拉下它可以打开不远处的一个铁栅栏。可惜在里面只有一个拿不走的沙漏。卢瑟愤怒把沙漏一剑劈了个稀八烂，砂子撒满一地。看来是触动了什么开关了，因为那道铁门突然又关了下来。卢瑟在狭小的房间里转来转去，突然钟声响了，卢瑟觉得有些异样，从明亮的剑刃望去，发现自己变老了。卢瑟手忙脚乱地在房间里寻找，终于在沙漏旁的一个角落里发现了一堵不太结实的墙。卢瑟拼命用刀砍了过去，墙应声而倒，后面是一个密道。跳下去后，顺着密道走，找到那个可以引导卢瑟的飞龙。同时，卢瑟刚才所中的时间的诅咒也解了。于是，卢瑟跨上飞龙，向猫人村飞去。

猫人村

飞龙缓缓地降落在森林中，（这里有个分支，在白骨塔中可以直接打开那个铁栅栏，从而直接从传送门到达森林，但如此一来，会错过很多宝物和一些情节。）

卢瑟沿着一条小路前进。从旁边的的树上跳下来一只蓝色的双头豹子，干掉它。继续前行，到了猫人村村口。村子的门紧闭，卢瑟疑惑地向守在村口的一个猫人打听了一下，原来全村人都外出寻找一个失踪的小猫女，所以大门要到村民把猫女找回来才会打开。

刚离开猫人村，卢瑟就在不远的地方遇到两个外出寻找猫女的妇女，看来她们也一无所获。向她们打听了一下魔法的事，她们推说不知就匆匆离去了。顺着她们身后的路，进入了大森林，这里的道路异常复杂。卢瑟左转右转，在一个峡谷中找到了猫人族的女巫师，她也不知道卢瑟所中的魔法是怎么回事，但她答应为卢瑟查查这事。不知怎的，她觉得卢瑟很像她失踪的儿子。所以，她让卢瑟从她的房间拿一些卢瑟认为有用的东西。卢瑟在她的房间里仔细地搜寻了一番，最有价值的可能就是那个可以射远处的弓了。

瀑布

告别女巫，在森林里转了开来。在离峡谷不远的地方有个美丽的瀑布，顺着瀑布旁的一个小洞走了过去。小洞里有具白骨斜倒在地上。卢瑟顺着旁边的小路走过去。在尸体旁，卢瑟捡到了一个记忆晶体。使用它可以看到一段动画，看起来和猫人村有点关系。

修道院

离开瀑布向右转，直走一段并过了条河后，遇上第二组寻找猫女的猫人，据她们说，在森林右下方有一个散发着邪恶气息的迷宫。他们的一个人到那边去探察时没有能回来。也许卢瑟得帮他们找回那个失踪的猫人？顺着这条路直插下去，来到了木桥前。在卢瑟过桥时魔法诅咒又把卢瑟变成了怪物。如此一来，木桥因为负担不了卢瑟的重量而断掉了。卢瑟因此落入下面的泥沼中。从泥水中爬出来，并顺着大路走了一段后，卢瑟来到了修道院，在里面见到自称前陆军将军的家伙，他告诉卢瑟要想知道魔咒如何解，可以去找朱利安修士。不过，朱利安现在有重要的事要做，所以卢瑟最好等一会儿再来找他。

退出修道院，来到木桥那儿的叉路，向右转走，来到了一个很窄的小洞前，刚好让变成蜥蜴的卢瑟穿过。穿过狭长的洞穴，来到一条大河旁，不远处的瀑布下可以找到3个像是一堆银币一样的东西，可用它使地图在有限的时间内变完整，可看到有哪些地方还没走到。

卢瑟向河对岸跳过去。那里有一个大厅,在大厅前得到一个卷轴。而大厅深处的祭坛上有一个召唤怪物的法术卷轴。由于这里的机关很是凶险,如果选的是走白骨塔迷宫的流程的话,这里可以略过不拿。

邪恶迷宫

从原来的小洞退回到森林中,卢瑟向猫人所说的邪恶迷宫走去。这里是一大片由藤状植物缠绕而形成的迷宫,婉蜒曲折,很是烦人。卢瑟注意到有的植物墙比较薄,可以用武器轻松地劈开后通过。就这样,卢瑟穿过迷宫,来到小湖旁。湖背后有个阴暗的洞穴,那应该就是猫人失踪的地方吧?

岩浆洞

穿过外洞的植物群,进入内洞,这里是个岩浆洞。洞内十分闷热,地上也不时冒出有毒的气体。最深处是个蜘蛛巢,杀死蜘蛛后,在它的穴中找到了一副非常不错的铠甲。左边是个很宽的断崖,没办法跳过去。卢瑟拿出弓箭,然后弯弓搭箭,一箭向洞顶那松散的岩石射去。岩石如下雨般落了下来,不一会就把裂缝给填平了。过了裂缝,没走几步,一个蓝色的大蜘蛛呼啸着袭来,干掉它。在这个洞穴中很快就找到了那个失踪的猫女。她说她们寻找的小猫女很可能已经遇害了,她也被那只大蜘蛛困在这个地方出不去了。卢瑟说大蜘蛛已经死了,她听完后就跑出去了。洞穴的另一边有个奇怪的平台,平台旁有象征猫人的石刻,看来这是猫人村的遗迹。

猫人村

猫人们寻找小猫女的行动已经结束,应该可以回到猫人村了。卢瑟离开洞穴,穿过森林,回到了猫人村。上前敲了敲门,那个当初阻止卢瑟进村的那个家伙这次非常客气的把卢瑟迎了进去。来到猫人族族长的帐篷前,守卫的猫人卫兵开始不让卢瑟进,卢瑟说他就是救了猫女的那个人后他才打开门。猫人族的族长对卢瑟的事不关心,只是让他去找巫师。

巫师住在村子的右上角,他就是龙帝指引卢瑟找的人。卢瑟踏着浮空的岩石来到他的房间里,告诉他此行的目的。但他看来对卢瑟身中古代魔法的诅咒这件事并不太相信。他用魔法球发现卢瑟确实是具有古代魔法力量的人,感到非常惊奇。为了帮助卢瑟,他答应从他的宝物中拿走一些有用的东西,因此尽可能拿走能拿到的东西。最后,拿出在白骨塔迷宫找到的断剑,请他帮忙修复。他说修复断剑要消耗大量的魔法力,因此要帮他找回一件充满魔力的东西。

离开巫师住所,往村子的另一头走去。在村子的一角,遇上一个鬼鬼祟祟的人。他说出一个莫名奇妙的密码后就离开了。在村里的酒店中,遇上了巴卡塔。他要把卢瑟带回城堡,卢瑟说他确实是身中古代魔法无法自控,而且指引卢瑟到这里来的是伟大的龙帝,卢瑟向他保证一旦搞清楚自己的身世之谜,就马上就跟他回去。他沉思了片刻,要卢瑟发誓后答应了他的要求。临走前他让卢瑟到修道院去找女巫。

在一个房子的背后,找到了一间破烂不堪的房子。顺着它右面的地道进入地下室,然后敲了敲房门,一个人打开门上的猫眼向外看了看,向卢瑟询问密码。说对密码后可进入暗室。这里是个地下黑市,里面的东西不少。那个老板想和卢瑟做笔生意,如果帮他杀了猫人族的族长,可得到他偷来的传说中的宝剑火之剑。卢瑟得好好地考虑一下(选择杀族长则可

得到火之剑，使自己的攻击力大幅提高，但也会永远失去猫人族的朋友，将永远无法再进入猫人村了）。

修道院

离开地下黑市，走出猫人村，向西走，前往修道院。在那里见到了女巫达蒽，她也无法帮卢瑟解除痛苦，提议卢瑟去找朱利安修士。他就在大厅中央的那个门里。卢瑟退出去敲了敲门，走进朱利安修士的房间。他知道卢瑟所受的诅咒是怎么回事。他也可以解除卢瑟所中的魔法，但要到猫人的遗迹中帮他找回关于猫人魔法的古文记载。他说猫人遗迹是个非常危险的地方，地形也非常复杂。要想进入遗迹，必须要用魔法之笛。说完递给卢瑟一只青铜的笛子。

猫人遗迹

在猫人遗迹的平台上，卢瑟吹响了猫人之笛，一个升降台慢慢地升了上来。卢瑟走到台上，仔细观察了一下。右边有个奇怪柱子，上面依次有8个刻有不同图案的按钮。这个装置就像是电梯，按第几个键就降到第几层。卢瑟在第二层转动了房间里的几个石柱，触动开关，打开了暗门。里面有个喷水的东西。触摸它可恢复体力。再向下的迷宫较简单，但在第六层有个机关，三个刻有不同标志的按钮排成一个品字型，按照上、右、左、左、右、上的顺序按动，才能触动机关，使身后的石梯升起，进入上面的房间。在上面的房间，卢瑟需要把三个刻有不同标记的石柱分别移进墙上的三个房间中才能打开墙上的两个暗门，得到一个盾和一把弓。同时，也才能打开石门，重新回到升降梯，来到最下面一层。有一个泛着黄光的洞穴过不去，因为一过去洞口就会坍塌，在另一个过道的过道口上有一个机关，看形状刚好可以把猫人之笛填进去。填进去后一部分机关会失效。这时地面抖动，卢瑟回头看见一个巨大的石球突然从陡坡上滑下，向卢瑟冲来。卢瑟撒腿就跑。石球把地面砸出一个大坑。在洞的一边有盏油灯，用火焰术点亮灯，可下到洞中。洞中可见到一块古代石头，上面有文字记载。卢瑟用在树林里蜂巢中找到的蜂蜡把文字记载拓印下来。为了保险，他做了两个拓片。走出猫人洞穴，遇见达蒽。她向卢瑟索要古文记载，卢瑟便给她一份。

修道院

回到修道院，将文字拓片给了朱利安修士。他并没有给出太有用的帮助，只是给了卢瑟一个魔法球，并说土著森林里的猫人神庙或许会解开这个魔法之秘。在隔壁的房间里见到达蒽，她也建议卢瑟去猫人神庙，并给了他一串项链。有了这串项链，卢瑟可部分控制自己身体的法术了。出了达蒽的房间，从最左边的门往里走，这是个满是大箱子的大房间，可用它在前方的木门上炸出一个大洞，再用箱子垫脚，爬了进去。

黑暗宫殿

黑暗宫殿中不时传来鬼魂的叫声。卢瑟用箱子里的炸药炸开一些秘门。一路寻找下去，得到不少好东西。在走廊的一角有个从上往下漏光的房间。这里的幽灵很多，可以拉下门口的铁链，把顶棚打开。阳光照了进来，一棵大树立刻长了起来，卢瑟从上面采到不少果实。

走廊的尽头是个圆形的大厅，从地图上发现有一堵墙后是空的。卢瑟用炸药炸开这堵墙（动作要快，否则鬼魂会很快就包围上来），从炸出的豁口跳回到猫人丛林中。

猫人丛林

在去猫人神庙前,先去找一找女巫,用魔法球换得威力无穷的火焰剑。刚出门不远就又碰上她了,她要卢瑟帮她把一把匕首带给她的儿子丹尼。向东北方向走,在通往大河的路上遇见巴卡塔。他答应带卢瑟去土著森林。过了桥,见到一支军队冲了过来,毁掉了桥。巴卡塔带着士兵冲了过去,卢瑟只好一人前往土著森林(Savage Jungle)。

土著森林

森林中十分阴暗,不时有些小昆虫窜来跳去。前面不远处有3个猫人拦住了去路。交谈中得知那个最年轻的就是丹尼尔,于是卢瑟赶快拿出短剑交给他。突然从修兰神庙(Huline Temple)传来警报,3个猫人迅速跑开,丹尼尔的短剑还落在了地上。卢瑟只好拾起短剑,去寻找神庙。

当卢瑟在森林的南部找到神庙,里面却空无一人,不知猫人是不是回部落了。在森林的北部,找到了土著人(Wild One)的树屋。并把短剑还给了丹尼尔。在村长的屋子里,村长说如果能在森林西部的利爪山脉(Claw Mountain)找到隐藏着的古人遗物梦境之石,就可通过修兰神庙找到远古之城(The Anicent City),在那里也许能解除卢瑟身上的诅咒。不过要想得到帮助,卢瑟必须加入他们的部落。同时要想通过由巨虫看守的利爪山脉,就必须有用银树叶配成的麻醉药,而得到银树叶也是加入部落的考验之一。银树叶以前只在村子东北处的龙冢(Dracoid Cemetery)中生长。村长交给卢瑟一把开启墓地的钥匙,于是卢瑟前往龙城废墟(Dracoid Ruins)。

龙城废墟

用钥匙打开封锁墓地的铁门,荒凉的墓地很久无人来过了,四周徘徊着无数的僵尸,但并没有主动向他进攻。在距入口东边最近的大厅里,发现一个地下的迷宫。在迷宫中央的一座小房间中安置着一个奇特的三爪装置,卢瑟拾起地上的一个灰色玻璃球,并把它放到那个装置上,随着能量光线的闪动,玻璃球充满了能量并发出金色的光。

回到地面上,按动所有其他紧闭的大门旁的雕刻时,发现它们中有一个发出白光,两个发出蓝光,其余的则有金色的光芒上下流动,而这些充满能量的玻璃球就是开启大门的钥匙。用金色的玻璃球打开一座大厅,并在大厅里面找到了新的玻璃球,反复若干次后,已经把所有能开的门都打开了,看来还缺少白色和蓝色的充能器。在充分搜索而没有什么结果后,只好暂时离开墓地。

土著森林

在土著森林的中部发现一个深坑,卢瑟小心翼翼地来到坑底探查,发现一个废墟入口。身后是高不可攀的土阶,已经没别的路可走了。卢瑟只好谨慎地穿过废墟的入口向深处走去。卢瑟的眼睛还没从黑暗中适应过来,一道粉红色的能量闪电已呼啸而至。卢瑟挥舞着长剑向光源冲过去。那个隐藏在石像中的怪物只能用它发钝的牙齿作战了。将它打败后,听到隆隆的脚步声,抬头看到传说中的巨蛇。卢瑟变成巨人,奋力杀死巨蛇,向西前进。

龙巫师塔

来到一条地下河旁,随手用魔法点亮河边的一支宝石柱后,一座桥横跨河上。过桥顺路走到尽头。在推开两扇铁门时,一座萦绕在烟雾中的塔出现在眼前。魔法地图指示此处为

龙巫师塔。塔内笼罩着一片妖异的红光，卢瑟不断用魔法点燃每一层的宝石柱，并在新显露的地方仔细搜索，在地下找到的一件臂铠，几乎把他所有的基本属性增加一倍。在第二层，还可找到白色充能器，卢瑟给两个玻璃球充上能量后继续向塔顶攀登。塔的最顶层有条巨蛇守卫着一件骷髅臂铠。打败巨蛇后取走骷髅臂铠，然后离开龙巫师塔。在塔门口的拐角处，点亮了一座木门旁的宝石柱，走进刚刚打开的大门。在房间尽头立着一面次元镜。穿过它进入一间传送室，屋里的墙上有三面次元镜，其中一面赫然显示出龙冢的模样，卢瑟毫不犹豫地走了过去。

龙冢

返回龙冢后，打开了那道白色门。大厅里空空荡荡的，拉下门后的开关，出门一看，对面的厅门已经敞开。走过去，把堵住厅门的木桶向白色门推过去，然后远远地对准破碎的木桶发出了一个三级闪电，将那个大厅炸开，露出一个通往地下的洞口。进去后得到蓝色充能器，制做了3个蓝能量球后，跳过那些低矮的栏杆返回了地面。

把剩下的两扇大门都打开。其中一座大厅的中央摆放着一支威力无比的火炎十字弓。在另一座大厅中，一个龙城牧师的灵魂若隐若现地出现在石壁上。如果能把他留在龙城废墟的遗体带回来以使他得到解脱，他就会提供关于银树叶的情报。

龙城废墟

卢瑟拿着僧侣给的金壶通过次元镜再次回到龙城废墟。在废墟中部两座圆形建筑旁的屋子里，看到布莱尔金光闪闪的塑像。在附近的地下河旁，卢瑟注意到河对岸一条黑暗的小路。越过小河，并顺着小路一直向东北方前进，绕过一座红色的木桥后继续向东北方向走，在一段漫长的路程后终于来到了一个地下湖旁。沿湖边的小路折向东南方，见到一个小小的祭坛。祭坛外的地上有个白色的头骨。卢瑟把它搬到祭坛正中的石板上，点亮了两边的宝石柱。石板缓缓升起，然后随着一片火光，头骨化为灰烬。把灰烬装进金壶，沿原路返回龙冢。

龙冢

把金壶交给牧师的灵魂后，得到一个圣符，牧师说用它可以打开通向龙王住所的大门，龙王就会满足他的要求的。出了大厅，把圣符嵌入厅外南面那座石碑中，一座小小的厅堂缓缓从石碑中伸展出来。进入厅堂后，把身上剩余的3枚蓝、白、金色能量球分别嵌入3座对应的石碑，并用圣符打开南面墙上最后一道门。在屋子尽头见到龙王。龙王为了解救整个大陆，决定唤醒布莱尔君主的石像，并借石像的力量消灭盘踞在龙城废墟中的虫王。龙王要卢瑟把他的身体带到布莱尔塑像前。

龙城废墟

卢瑟把龙王的身体放入塑像前的金盏中，龙王的身影出现了，他唤醒布莱尔君主，要他消灭可怕的虫王。随着巨大的震动，石像缓缓站起，迈动沉重的步伐。卢瑟紧跟石像向虫王的巢穴走去。在石像强大的魔力攻击下，虫王的头被炸得粉碎。这时脚下积水不断升高，卢瑟迅速往回跑了一小段路后，拐向右面的一片空地，并看准一个木架跳了上去。在水面升到适当的位置后，一下跳进北面高墙上的缝隙中。顺着狭窄的通路不断向高处攀登，终于在路的尽头，见到一只小木筏。把木筏推入水中，跳上木筏。木筏顺水漂流，卢瑟却睡着了。

达蒽将卢瑟从睡梦中唤醒。当她得知龙城废墟已经被水淹没后，露出失望的神情，原来她想要龙城废墟中那个骷髅臂铠。卢瑟愿意回去拿。她把一只能控制变身的小木人交给了卢瑟。卢瑟现在可以自由控制人和蜥蜴之间的形体转换了。离开达蒽，前往龙冢。

龙冢

屋子里的龙王大声说了几句话就消失了。卢瑟转过身，发现一株银色的小树正在长大。摘下树叶，并拾起地上的一个魔法卷轴走出大厅。

土著部落

在墓地中，银色的小树到处都在生根发芽。卢瑟把一片银树叶交到村长的手中，村长便举行仪式，让卢瑟加入他们的行列。卢瑟在猫人的簇拥下来到竞技场，与丹尼尔对决。在这场艰苦的战斗中，卢瑟差一点就被杀死，这时丹尼尔热情地宣布卢瑟是他们的一分子了。

在村长的屋子里，村长把一瓶红色的药水交给卢瑟，说用它和银树叶混合可制成麻醉药。拿着配好的药离开村子，前往森林东南方的利爪山脉。

利爪山脉

在山口，那个巨虫不断地喷射着火焰。卢瑟把麻醉药扔到它的身上，绕过陷入沉睡的巨虫，来到冰雪的世界。当卢瑟穿过洞口后，达蒽出现在卢瑟面前。她说她要去大城堡(Citadel)制止布莱尔的复活计划，并希望卢瑟能帮她一把。利爪山脉的地形并不复杂，很快就沿着东南方的路来到一个漂着浮冰的冰湖。

冰湖

在湖的南边一个半圆形的的隔间里，在白色双头猫的身后发现了隐藏的缝隙。卢瑟变成蜥蜴后钻进缝隙，用魔法点亮了隐藏的宝石柱。当返回冰湖旁时，在湖中一个升起的祭坛上有把蓝色的战斧闪着寒光。卢瑟踏着浮冰取下这把名为暴风雪的巨斧后，继续向北方的道路前进。

在接近一座由冰河环绕的小岛时，雪崩突然使河岸边的冰壁塌陷下去，幸亏卢瑟一直贴着路边走。在路的尽头，发现了那个尽职尽责追捕卢瑟的卫兵队长冻僵的尸体。卢瑟从尸体前的峭壁跳上一条悬空冰道，从冰道的尽头跃进冰岛上的入口。在通路的尽头，卢瑟看见四臂人也因雪崩而受伤了。他说达蒽被抓住了，卢瑟急忙从身上拿出一些疗伤用的草药递给他，然后独自向风雪交加中的大城堡走去。

大城堡

城堡里的地形并不复杂，那些能在空中自由飞行的小鬼行动极为迅速，而且可用三种形式发出攻击：能量弹、能量雾和能量柱。能量弹和能量雾都可以进行追踪攻击，不过能量弹的威力不大，而且追踪距离近，不足为惧。能量雾则能在一段时间内环绕在身边不断吸取生命力，快速跑动也能将它甩开。威力最大的是粉红色的能量柱，一般有一枚就足以制人于死地，所以要小心躲开它，等它自动消失。

按下控制大门的开关后，卢瑟在东边的孵化池中见到几枚浸泡在绿色毒水中的卵。当卢瑟将卵和悬挂在天花板上的灯(用四级地狱魔法，两发即可把灯打碎)全部破坏掉后，池中的毒水慢慢干涸，露出池底的三件装备：一把能极大提高防御力的战斧、一面隐身盾和一支可以同时发射三束跟踪闪电箭的十字弓。

西北的通道通向一个很大的大厅。卢瑟在隐身盾的帮助下,把大厅和屋子里的11个能量开关都打开,然后顺着大厅东侧的粉红台阶来到高处的平台。看准时机,沿着忽隐忽现的桥跑到对岸,躲开通道旁的能量发射台,推开了高塔正中的大门。

屋里有个怪物正在消灭飞进屋里的几个小鬼。这个怪物就是布莱尔,卢瑟要他帮助解除身上的诅咒。布莱克让卢瑟走到它身边,并突然向卢瑟发起进攻,幸好早有提防。把它打败后,顺着它身后的楼梯来到另一间巨大的冶炼室。取下在充能器上闪烁着光彩的梦幻之石,然后走进左边的传送器。

卢瑟还没有找到达蒽,他来到圆形大厅那两个有毒水池的小屋中,在一个传送器后的牢房里救出了3名女子,她们要等卢瑟把所有小鬼杀死后才肯离开。而另一个房间里就是达蒽。用梦幻之石打开牢门,把她救出,得到她最新研究出的符石。卢瑟在达蒽离去后,终于从符石上获得了变身成巨人的能力。

离开阴森的城堡,在环岛上的迷宫中找到了一把寒冰长弓,在冰河西边岸上的凹穴里用闪电魔法点燃木架子,找到黑曜石铠甲。然后离开利爪山脉,向土著森林南方的修兰神庙遗迹走去。

修兰神庙

用梦境之石打开了神庙的大门,来到前面的树下一看,神庙看守人已经死了。现在要按照部落的规矩把这具尸体处理掉。他把尸体拖到影壁后的祭坛中央,从东边的门进入小教堂,从讲桌两旁的地上捡起一片芦苔和一滩毒液,再向北把泉水旁木牌上的绿水晶取下,穿过教堂讲桌西边的门,顺手按下屋子南边墙壁上的开关,返回祭坛。把芦苔放到桌上左边的金杯里,毒液放到右边的金杯中后,祭坛中央的地板陷了下去,露出一个平台。卢瑟把尸体拖到平台上,一道闪光,尸体消失了。

拉开祭坛西北角的旗帜,向西北方的房间走去。当他靠近西面房间中北面的砖墙时,一只蜘蛛破壁而出。经过艰苦奋战,将它打败。然后顺着低矮的隧道快速向前冲去。在一个岔道口时,注意到南边的火光下似乎还有不少蜘蛛的影子,于是卢瑟折向东边的岔路。

在大厅中有两架奇特的木制机械。离它们不远处的小平台上躺着刚才那具消失的尸体。按下尸体旁的开关,又是一道闪光,尸体被传送到第一架机械的传送带上并被碾碎。卢瑟来到第一架机械后面,把装满液体的木箱推到第二架机械的传送带上,当木箱到达传送带尽头,箱中的液体被全部吸收了。转到第二架机械后面,小偶人从传送带上送了出来。拿起偶人,打开大厅北面隐藏的楼梯,返回神庙入口处的祭坛,然后向东来到与祭坛一墙之隔的东南角的陈列室中。把偶人安置到最后一个凹槽中,从身后升起的石台上放着第二块绿水晶。

拿着两块水晶来到祭坛西面的空房间,把水晶放进两边金色的盆中,在对面慢慢出现新的入口。用梦幻之石嵌入石柱上的棕色凹槽里,升起一道巨大的石阶。顺着石阶来到二楼大厅。

面前有3个大门,从3扇门后得到了3个偶人。绕过大门继续向南,利用西边墙上的暗门躲开通道上的机关:跳过地面上引发滚石陷阱的开关,一直来到尽头。3座神龛从上方降下,把3个偶人全部放进神龛后,面前的空中出现许多台阶,并组成了一条悬空的阶梯,拾级

而上，来到神庙的最顶层。空空荡荡的大厅中，只有正中地面上一块木制地板显得比较特殊，卢瑟站到上面。这时，有一群在土著森林中最常见的小昆虫跑进大厅，好奇地积聚在卢瑟的周围，静静地看着卢瑟。脚下的地板正缓缓地向下沉去，一直沉入一个黑暗的小屋。

在黑暗中又见到布莱尔，几句话过后，他又突然开始进攻，好在卢瑟已做好一切战斗准备，一边加血一边猛力挥动手中的暴风雪战斧将布莱尔打倒。

推开东北方的门，穿过一条奇异的声音之路，最后停在一个灯盏前。把梦幻之石放在灯盏上，梦幻之石在一片光彩中不断上升、旋转，最终爆射出一道金色的光芒，一座城市冉冉从地面上长了出来。穿过面前的一道门，眼中是金壁辉煌的远古之城。

远古之城

远古之城的四角各有座高塔，正对着每座塔门有个密封着淡黄色烟雾的三棱锥。在城市正中心的一座大厅中却什么也没有，它们之间一定有某些联系。

在西北角的大厅里，半空中漂浮着火球、白色的云雾和石头台阶，卢瑟用火炎十字弓(或闪电魔法)把白云蒸发掉，用暴风雪战斧消除了火球，用物理攻击打碎石头台阶。正对着高塔大门的遮挡三棱锥的墙壁降了下去，三棱锥被火球击得粉碎，而它所封着的气体也缓缓飞向高塔大门，随着一阵爆炸，塔门开了。进入高塔后，把一块龙纹方石推进次元镜，跟着穿过次元镜，来到一个大厅里。大厅里布满星星。

把方石拉进次元镜前的凹槽时，一枚橙黄色的推体从不远处的地面升起。在触摸橙黄锥体的一瞬间，大厅中央的星形建筑向上升起一层。看样子，只要把其余三座塔依次开启，就可以使星形建筑彻底露出地面。

离开星空大厅，来到西南角的大厅。大厅中依次排开4个小石碑，看看石碑上凹槽的形状，将在德拉柯大厅得到的两块象牙符石，加上在这个城市西北角的高塔的附近得到的两块符石分别嵌进去。又打开一座高塔。

东南角的高塔似乎并不那么容易开启，为了防止三棱锥爆炸的波及面太广，现在需要将屋里锥体前面的地下通道中充满水。在城市的南方，找到双头猫人的石像，石像上方漂着云。当他释放出一个四级地狱魔法后，再用弓箭射击一下，大水从天而降，并迅速充满河道，然后打开塔门。卢瑟穿过四道大门，用闪电术点燃了大厅中的喷泉后，三棱锥释放出能量，炸毁了高塔的门。

来到东北方最后这座高塔前，在大厅中，望着漂浮在湿润的银色土壤上方的三棱锥，把身上携带的银树叶种进银土壤中，然后按动北边那个黑色的沙漏，在嘀哒声中，一棵银树迅速长出，并将三棱锥撑破，最后一座高塔也打开了。

把星空大厅中最后一层星形建筑升起后，返回远古之城地面正中心的大厅，一座星形建筑出现在眼前。穿过面前的能量门，长着两条触手的布莱尔高声宣读着他的欢迎辞。卢瑟再次拒绝了布莱尔的请求，将布莱尔摔倒在地。由于胜得太轻松，这大概又是个冒牌货。在最后一间屋子里，四根尖石碑之间漂浮着一张能量网。当卢瑟走进能量网的中央，变得更加强大，现在可以自由使用五级魔法了。

在东南高塔的对面，还有一个地方没有去过，那可能就是通往布莱尔老巢的入口。卢瑟一踏进大厅，大门中的8座雕像就用闪电交织了一层电网。卢瑟打开大厅中的8扇门，点燃

了每扇门后的宝石柱,向北穿过石门,绕过一个干涸的水池,来到最后一个房间。房间里有个龙像浸泡在水池中。卢瑟跃上水池,挥刀砍在龙像身上,水池后的那座石像缓缓移到一旁,露出身后的暗门。卢瑟穿过暗道,踏上一个方形石台,进入黑暗的地下洞窟(Subtenanean Caverns)中。

地下洞窟

洞窟中蜘蛛横行,如果被其围攻只有死路一条。这种难打的蜘蛛非常多,最好采用跑的战术。卢瑟尽力向西南方向跑去,将迎面扑来的蜘蛛甩在身后,最后一头钻进尽头的小洞穴中。洞穴里一道道暗红色的血管上下相连,卢瑟劈开粗大的血管向深处摸索前进,颤动的墙壁表明这里是个巨大生命体的内部。

面前出现了两条岔路,卢瑟进入左边的洞口。用剑在面前的组织层上劈开一个入口,来到一个狭小的空间里。用手拽下右上方枯死的一个长有毛刺的组织,一个新的组织从左边的管道中排出,卢瑟挥刀猛砍过去,一只形似螳螂的怪物匆忙地把新组织抢过去并重新装好,随即出现一个新洞口。

卢瑟刚穿过洞口,一阵搏斗的声音突然传来。紧赶几步,见到四臂人正在和布莱尔的石像搏斗。正要上前,石像已经穿透了四臂人的身体,四臂人把全部力量融进最后的一击将石像击倒在地。卢瑟冲上去扶住他的身体,他给了卢瑟一支角,让他赶紧去帮助里面的达蒽,然后身体慢慢伏倒在地。

房间尽头已经没有通路了,中央血池下面的墙壁上有几根坚实的栏杆堵住了低矮的下水道。卢瑟装备上那支角,弯腰向栏杆砸去,用角把栏杆斩断。然后变成蜥蜴,趟着血水沿着低矮的道路向前跑去,来到布莱尔的实验室(Belial's laboratory)。

布莱尔的实验室

卢瑟再次变回人形,踏入面前的绿水中,绿水正从他的身体里吸取魔力。卢瑟穿过短短的隧道并跳进隧道尽头的绿水坑,强力的水流把他向深涧冲去。多亏面前一道低矮的挡板挡住了他。跳上挡板,看见对面的墙上有几道开关。卢瑟张弓射去,将3个开关都打开,脚下的挡板便向前伸展过去。

卢瑟在绿水通道中走了很长时间,然后踏上实地。这一层的结构很简单,很快就来到北边的召唤室(Summoning Chamber)里,向四周悬挂的4个骷髅施放了4个幽灵魔法。将4个骷髅聚向召唤室的中央,随着一声爆炸,出现一个红色的牛头怪。杀死它后,把它的尸体拖向召唤室南边的血池,把尸体推到血池后面地上的咒符上,出现一个幽灵,并打开了一扇暗门,卢瑟随后跟了进去。

诞生之地(Birth Chamber)

电梯缓缓下降。在门打开的同时,又听到达蒽说布莱尔之母就在前面。卢瑟接过达蒽给的护身符真理红玉,然后向暗红色通道走过去。打开面前的骷髅门,一个长满触手的怪物在角落里发出丝丝的声响。卢瑟集中全身的魔力,发出了五级变身魔法。黑色的魔法能量准确地命中布莱尔之母,并被完全吸收,伴随着邪恶的笑声,布莱尔终于复活了。他狂笑着走到卢瑟的面前,鞠了一躬,感谢卢瑟完成他的复活仪式。然后转身跑进身后的门中,留下3个红色的牛头怪。解决掉这3个家伙后,用兵刃劈开沉重的大门,卢瑟随后追了过去。布

莱尔站在金黄色的治疗池水里，一片蓝色的迷雾遮挡在他的身前。卢瑟又消灭了3个牛头怪后，使用五级闪电魔法破坏了天花板上的迷雾发生器，紧追过去。

布莱尔远远地站在对面，卢瑟正要冲过去，忽然他母亲司寇霞出现了。不过这只是个幻象。经过浴血奋战后，幻像终于化为灰烬。

卢瑟跃过深沟，向南来到一个机关四布的地方，石柱、冰柱和火焰枪不停地上下摆动。将石头台阶、白云和火球消除后，穿过停止的机关。在北面的大门前，消灭德拉柯的幻像，接连劈开两道大门，布莱尔已经无处可逃了。卢瑟举起手中的剑，然后猛冲过去，将他彻底消灭。

三、游戏心得

按如上攻略进行的最终结果是正义的。如果想独立称王的话，只要将两个村庄的村民杀光即可。

大唐英雄传

一、游戏简介

这是一款中文角色扮演类游戏。游戏假托诗仙李白之名，行侠仗义，云游天下。故事情节复杂，不谈对李白的再创作的好坏，本游戏也有可玩之处。



二、完全攻略

李家山庄

这一日，李白在自家山庄闲逛，与庄丁"梅花偷盗手"赵大叔以武为赌，赢得唐门孔雀铃，得知蜀中唐门有人来到西域边陲。李白打得兴起，又跑去和另几名庄丁练了会功，然后才想起要去拜见母亲。来到清月居聆听母亲教诲。李白之母萧夫人命李白将白狐裘送与李白之义妹明兰心。李白从命，从桌上得到白狐裘，来到明兰心的居所。丫环告知小姐正在洗澡。李白只好在窗外等待。明兰心出浴后，请李白进屋一叙。李白将白狐裘送与明兰心，与其交谈。然后去明堂拜见父亲。

明堂之上，李白之父李复国正为庄丁失踪一事发脾气，将李白痛骂一顿，还把李白赶了出去。李白烦闷难耐，去找明兰心谈心。两人都想一探庄丁失踪之谜，但苦于没有夜行衣，幸好从丫环口中得知老爷房中有。两人约好三更时分在东山阁会面。李白前往清月居，从

其父的衣柜中取得夜行衣两套，然后回闲云居休息。

三更时分，李白来到东山阁见到明兰早已在此等候。两人匆匆换好夜行衣，想从庄园侧门出庄，被发观。二人击退庄丁，出庄。

小树林

二人发觉小树林中有人打斗，上前一看，原来李复国正与波斯怪人哈桑打得难舍难分。李白击退哈桑的几个随从，准备助父一臂之力。谁料这一举动却使李复国分心，结果被哈桑一记波斯神掌打倒在地，哈桑也扬长而去。父亲中毒，李白不敢追赶，先将其父救回家中。

李家山庄

李复国见李白业已成人，终于告知李白的身世。原来李白竟是建成太子的后裔。李白为解其父所中之毒，拿得药方、通行令牌后，赶往碎叶城抓药。

碎叶城

李白来到碎叶城，与众人交谈中得知碎叶城新来的将军田怒为非作歹、无恶不作。先到药店，将药方递与老板，不过所需良药都已被别人预定走了。李白欲等买药人来时好言求得一些良药救命，不想竟被恶语骂回。

李白无奈，在街上漫步，突见一波斯少年阿默尼被人团团围住。李白上前解围，与阿默尼一见如故，二人约定午时酒楼见面。李白先至酒楼，见一客商正在哭泣，问后方知田怒又在造孽，抢人钱财不算，还夺人爱妻。听到这里，李白怒从心头起，恶向胆边生，单身冲向兵营，三下五除二，杀死田怒，可被抢民妇已然丧命。李白赶回酒楼，将实情告知那客商。此时阿默尼赶到，通知李白追兵杀到，并将新得至宝火云珠赠与李白。李白杀退追兵，但城门已关，无法出城。从路人口中得知此城另有秘道出城。

先至街上，买得迷鸟鸟笼和特制药粉。在碎叶城左上角的密道口处，用药粉化开荆棘，进入密道。在密道中遇蜀中唐门的唐雄。唐雄千里寻父来至西域，他误以为李白是追杀他的刺客，不问青红皂白，见面就打。不过，不打不相识，二人结为知己。李白在唐雄的指点下从秘道出得城去。

忘情谷

在回家的路上。李白路遇两青年正在哭泣，自两青年口中探知忘情谷中另有蹊跷。为闯忘情谷，李白用迷鸟鸟笼捕得天铃鸟，利用天铃鸟的歌声化开忘情荆棘，杀入迷园。先施屠龙之技，杀死拦路的青、黄、红、紫四条蜃龙，得到四颗龙珠。杀死蜃龙后，见一女子。此人正是阿默尼念念不忘的昔日情人拔珠，但拔珠的真实身份竟是杀手，她不念旧情将阿默尼卷走，又骗走李白的火云珠。李白为救阿默尼一路杀入脂粉迷宫。

迷宫中，既有美女也有杀手。历尽千辛万苦，杀出一条血路，得见拔珠与阿默尼。谁料心黑手辣的拔珠竟将痴情的阿默尼杀死，且告知李白唐雄之父也死于她手。李白大怒，杀死拔珠，夺回火云珠。李白来到迷宫首领的住处，原来迷宫首领就是波斯怪人哈桑。一场混战后，李白斩哈桑于剑下，并在哈桑屋中击碎一龙头壁饰，进入哈桑的密室，拿到解药。

李家山庄

李白匆匆赶回家中，竟见灵堂高设，原来老父已因毒性发作不治而亡。李白悲痛欲绝，当场昏倒，醒来细细思量，觉得此事疑点甚多。到密室一看，发现先祖灵位已经不见了，通过

察看父亲手记，得知此事与长安、圣物、少林叛僧等等都有关系。李白决定与明兰心二人一起出发，先去大雁塔一探究竟。临行时，萧夫人叮嘱李白一路小心，并告知李白有一舅父哈拉乃吐谷浑王爷，此行应先去探望。李白告别母亲，与明兰心下山。

沙漠

二人途经沙漠，迷路于茫茫沙漠之中。要想逃离沙漠需和沙漠中的所有激骷髅交谈即可得知出沙漠的方法。最终，李白以珠宝从一头戴黄头巾的骷髅手中换得密图，并在一“神女”的笛声指引下走出沙漠。

城镇

离开沙漠后，李白和明兰心来到一城镇，在客栈中见吐谷浑人正与吐蕃人因圣物失踪而吵架。李白上前劝架，一剑解决争端，劝退众人。

吐蕃部落

二人来到吐蕃部落，见一些官兵正在勒索吐蕃首领扎西。李白击败官兵，并拿出三百两银子替吐蕃人交了税。扎西感动不已，终于答应李白暂时不与吐谷浑人大动干戈。

吐谷浑人部落

李白又去找吐谷浑人首领，经吐谷浑士兵指点，得知巴图王子正在卖毛皮。于是来到毛皮店，碰巧又有几个官兵来无理取闹抢狼皮，李白小施拳脚，打退官兵。与巴图交谈，得知巴图是李白娘舅哈拉之子，哈拉正是吐谷浑首领。巴图带李白、兰心一同去见哈拉，哈拉得见外甥李白，非常高兴，但老爷子怎么也不听李白好言相劝，一口咬定吐蕃人心怀不轨，并宣称抓到了一个吐蕃探子，让李白去审问，李白、明兰心和巴图三人一同去审问吐蕃探子，发觉吐蕃探子已服毒身亡。李白认为此中必有隐情，再劝哈拉。哈拉虽然执迷不悟，但同意李白去取济世明灯，有话待取回济世明灯后再说。

长生神殿

李白为救众生于苦难，带巴图和明兰心一同赶往长生神殿。一路除妖降魔，最后击退了长生神殿的护法天王，见到长生神。长生神赐李白神灯和神谕。

吐谷浑人部落

李白三人返回部落，获得飞鹰战士的称号。明兰心因是女子，虽未得勇士称号，却得飞鹰甲一件。此时有吐蕃人来犯，并抢走多名吐谷浑少女(包括李白表妹吐谷浑公主)。李白等三人马不停蹄，又去吐蕃营地打探消息。

吐蕃部落

为找到失踪少女，李白等人从左侧最上方的一个帐篷里(藏族禁地)走入密道，来到一世外桃源。吐蕃公主纳木措正位在此处，不过谁也没想到纳木措竟是引李白、兰心走出沙漠的“神女”。纳木措说吐蕃人并没有抢人，她唯恐李白不信，又领三人一同去见扎西。扎西指天盟誓，未做此事。李白三人大感不解，为查真凶，四人一行去佛门圣地拜见法王。

佛门圣地

不料法王已失踪多日，众人正感无计可施之时，突然感到大雄宝殿一阵震颤，出门一看，佛塔摇摇欲坠，众人登上七层佛塔，一路杀死无数妖魔。在塔顶找到了失踪多日的法王，原来法王为抵挡幽冥鬼王的出世，独身一人上塔顶镇妖，已被打成重伤。众人上前击退鬼王，

并把济世明灯给法王暂镇妖魔。

吐谷浑部落

回到吐谷浑部落，在庆功宴上哈拉当着兰心的面说，李白与纳木措郎才女貌，十分相配。惹得明兰心十分难过，赌气出走，巴图一路追了出去。李白与纳木措匆匆告辞，再追下去，但早已不见明兰心的踪迹，却在找明兰心的路上遇上了强盗。强盗首领春大王爷略施小计，就将李白、纳木措擒下。

春大王爷的山寨

李白二人被带回春大王爷的山寨，在这里遇见同为阶下囚的唐雄。唐雄为救李白二人，向春大王爷求情，愿以一人之死，换二人之生。春大王爷被李白、唐雄的义气所感动，当场为其二人松绑，并与二人结为兄弟。李白二人拜别春大王爷与唐雄，从山寨仓库中取出避瘴珠，返回来路，打碎一块大石头，来到桃花村。

桃花村

大家来到一家酒店，酒店已被相思夫人红相思包下。半醉的红相思因李白酷似自己年轻时的情人，破例邀请李白一同喝酒。李白婉言谢绝，只与纳木措一起吃饭。在这期间，店里突然走进小乞丐小四讨饭，被店家斥骂，李白见其可怜，邀其一同吃饭，从此二人一见如故，结为兄弟。饭后小四约李白晚上凉亭下见面，然后先走一步。李白与纳木措刚出店门，天边竟出现飞碟，还抢走了纳木措。

李白寻纳木措不见，只好到后院一老农家中暂住一夜，然后再去凉亭见小四，但只见到了携小四为人质的红相思。红相思料到李白不会见死不救，威胁李白杀死血恨门门主。李白想抓住红相思当人质换回小四，但被红相思施计擒下。红相思把李白的衣服脱去，吊在凉庭之上，然后扬长而去。村人认定一丝不挂的李白是妖孽，不由分说，将他投入桃花江。

桃花江

李白落入江中，被水流冲进江底的一处密洞。一撞之下竟将身上的绳索撞开了。李白前行，发现了小四的饰物，原来小四竟被带到此处。李白一路摸索前行，发现前面水中有人挣扎，走近一看，竟是红相思在水中大声呼救。李白不计前嫌，救出红相思，得知小四已被血恨门抢走，关入地牢。

血恨门总坛

李白杀入血恨门总坛，不想自己功力不足，终被血恨门门主擒下送入地牢。没想到小四竟是女子，李白为救小四喝下毒酒，并答应血恨门门主去杀皇帝，以皇帝之首级来换取解药。

转眼过了一天。李白醒来，发现自己被扔到了荒郊野外。为救小四性命，李白直奔长安而去。

长安

在去长安的路上路遇一群日本人，这些日本人见李白气质不凡，遂邀请李白一起坐车去长安，在车上认识了一心想成为日本皇妃的日本少女唯。来到长安，到了日本使馆。李白竟欣喜地发现失踪多日的明兰心，可惜明兰心已失去了记忆，而且已经答应做日本使节的妻子，当日就要拜堂成亲。李白万不得已，只好大闹洞房，用白狐裘恢复了明兰心的记忆。但使馆公子已经深恋明兰心，说什么也不放他们走。话不投机，自然动武。李白一路边战边

退，搅明兰心冲出日本使馆。

为解身上奇毒，李白与明兰心先去药店看病。大夫解不了李白所中的毒，让李白牡丹园找一绿衣少女，据说她可解天下奇毒。在长安中部的牡丹园内找到了绿衣姑娘，但是，此绿衣少女早就被少林叛徒“七绝大师”所收买，她给李白服下了另一种奇毒。毒上加毒，这回李白必死无疑了。好在明兰心临危不乱，抱着李白重回药店，向药店老板逼问事实真相。可那个老板也只知道那个姑娘是药王谷的人。

他们来到小四介绍的净心庵，在门口拿出小四送的玉牌，得见庵主。从庵主口中打听到药王谷的确切位置。

药王谷

匆匆赶往药王谷，谷中李白又遇见了那个清丽可爱却心似毒蝎的绿衣少女。经解释才知给李白下毒的是许绿衣的妹妹许青衣。在许绿衣的请求下，李白又踏上了为许绿衣寻找妹妹的艰苦历程。在很难走的迷宫的尽头找到了许青衣，可许青衣依然执迷不悟，与李白一场大战。李白制服许青衣后，真正的元凶七绝大师终于出现了。一场苦战，战胜七绝大师，救出被七绝大师抓走的纳木措。

长安

回到长安，李白一行人等如约来到皇宫，正赶上皇宫兵变，手握重兵镇守边陲的将军张守圭和血恨门门主相互勾结，打伤小四，正逼李隆基传位于他们二人。此时李白赶到，挺身向前阻止张守圭和血恨门门主的阴谋。张守圭见大势已去，气急败坏，出手击伤了血恨门门主。这时李白才知道血恨门门主正是他诈死的父亲李复国。李复国在行动中丧失了多次杀李白的机会，连李白吃的毒药也不是毒药，不仅早替李白解了所中奇毒，而且令李白功力大长。

李白奋然出剑大战张守圭，此时的李白已练成了龙吟剑迭、虎啸剑法，而且练成了文武双绝的诗仙境界，即使张守圭会变身大法，也丧身于李白的剑下。李白谢绝了李隆基封给他家的镇南王封号，从此云游天下。江湖中也从此多了个九华剑派。

凡尔赛之宫庭疑云

Versailles 1685

一、游戏简介

这是一款由 Cyro 公司制作的解谜类游戏。游戏利用 3D 技术重现了凡尔赛宫在 1685 年的面貌，游戏中加入了 200 多幅巴洛克风格的名画，这些巨大的画幅拥有华丽的色彩，让玩家更多地了解凡尔赛宫的一切。游戏中有近 40 分钟的古典音乐。故事情节讲的是在凡尔赛宫寻找企图破坏宫殿的敌人。与其他解谜类游戏相比，该游戏加入了抬头观望和低头俯视两个视角。游戏由第三波汉化。

二、完全攻略

17世纪的法国，路易十四将他父亲的狩猎小屋转变成自己权力的象征，而且成为他荣耀的纪念碑。1685年，路易十四的活动中心就在凡尔赛宫里，法国以及全世界的眼光都集中在凡尔赛宫。在凡尔赛宫里，幸运的人蒙受垂青，其他人则只有失望和嫉妒。为此，在这样一个上层社会中充满了阴谋。

亚历山卓·邦田是国王的第一侍卫，自1665年起即担任凡尔赛宫的管理者。他利用瑞士守卫在宫内构架间谍网，是城堡内消息最灵通的人士。他对国王忠心耿耿，所以国王非常信任他，把大量的工作交给他做。拉隆德是邦田先生的新部下，思维敏捷，善于独立工作，为了争取邦田先生的信任和重用，他认真地完成邦田交给的每一件事情。

这天，邦田先生把拉隆德叫到面前，他的手中拿着一封信，并将信中的内容念给拉隆德听。信中说凡尔赛城堡将像亚辛宫殿一样化为灰烬。拉隆德不由地为信中的疯言乱语感到吃惊，居然有人这么肆无忌惮地向整个王宫挑战。信中要邦田先生在宫中找出谜题和答案，包括伊索寓言、朱比特和阴谋。邦田先生的眼睛浮现出一层忧虑，似遇到了前所未有的难题。因为他要随侍国王左右，所以决定把这个案子交给拉隆德调查，调查的时间只有一天。

正说话间，凡尔赛宫内钟声响起，已是早晨八点半。

第一幕　早晨

国王清晨醒来时，首席医生达可昆为他检查了身体。当邦田清洗国王的手时，皇族成员一如往常地抵达至此。皇太子、皇叔和缅因公爵都在寝房目睹国王起身。作为特使的拉隆德，今天有权利到达王宫的每个地方，观察宫里的每一个人，以找出线索，将那个阴谋家从阴暗的角落里揪出来。

拉隆德从国王的寝室来到巴撒诺前厅，从壁炉上面右边第二个铜质花瓶里找到一把钥匙。转身来到第一接待室。这个房间是国王接受请愿和皇亲共进晚餐的地方。从左方小门下的楼梯进入一间晦暗的密室。拉开窗帘，在靠墙的一排柜子里找到一把剪刀和一张抨击宫廷第一画师伦勃朗的字条。从恶毒的语句中看得出来，这是一个被心中嫉妒的火苗折磨着的人写下的东西。

回到第一接待室，在壁炉前看到伦勃朗先生，与他交谈，得知他的草稿图被人偷窃，致使他无法完成战争大厅天花板上的绘画工作。伦勃朗怀疑这是对手画师米格纳所为，拉隆德答应在中午之前找到画稿。

拉隆德回到巴撒诺前厅。这时那个被上了锁的门已经可以打开了，是不是有人进去过呢？怀着心中的疑问，拉隆德打开门，顺着楼梯来到一个小阁楼。这里除了一张桌子和一张床外还有个上了锁的小箱子，拉隆德用在花瓶里找到的小钥匙试了试，但是打不开。拉隆德一急之下用剪刀撬开了箱子，箱子里只有一张空白的纸。他看到桌上点着一支蜡烛，突然灵机一动将这张纸放在蜡烛上烤，果然立即出现了几个字："The Hawk and the Little Birds"(鹰和小鸟们)。从字面上并不能理解出什么意思来，还是回去报告给邦田算了。

下楼，回到寝室。与门前瑞士守卫谈话，得知国王路易十四的着装仪式正在大厅举行。拉隆德想要进去，门口的守卫坚决不许他中途去打搅国王。拉隆德说邦田先生还等待他的报告文时，守卫改为笑脸，鞠躬放拉隆德进入房间。

第二幕　议会

众大臣在王者厅目睹路易十四的着装仪式，国王在众目睽睽下，让人替他剃须、刮脸，然后着装。着装仪式完成后，他将回寝室做一个简短的早祷，然后前往议会厅，与大臣商讨国家大事。

在王者厅，拉隆德听到康德王子(波旁路易二世)和太子殿下正在讨论伦勃朗和米格纳两位艺术家的争执，以及康提王兄弟的事情。进入国王的寝室，见到了正在整理寝具的邦田先生，正要将找到的几个线索交给他，谁知邦田先生却叫他先去通知曼特侬夫人，说陛下将在下午到她的房间办公，通知过后再听拉隆德汇报。

只好先往曼特侬夫人的寝宫走一趟了。曼特侬女侯爵是国王一生中最宠爱的皇后，比路易十四大两岁。她美丽聪明，国王几乎每天都在大臣的陪同下到她的房间办公。穿过第一接待室左边的门，再经过守卫室，来到曼特侬夫人的寝宫门口。门房告诉拉隆德，曼特侬夫人今天身体不好，不想见任何人，拉隆德只好叫他将陛下将在下午来这里办公的口信带给曼特侬夫人。正要从这里出去，门却打不开，突然，门上出现了几个大字："请将你找到的线索交给门房"。门房在看过那张写着攻击伦勃朗的纸条后大发感慨，说："现在这种纸条越来越多了，你看看今天早上拉隆德也发现的这种纸条。"他将纸条拿给拉隆德看，拉隆德发现在字条下方写着一串神秘的数字。

回到国王寝室，见到邦田，拉隆德把在皮箱内找到的纸条交给他，他从神秘的文字中隐隐感到一种来自黑暗角落的威胁，并鼓励拉隆德继续调查下去。拉隆德从左边虚掩的柜子中找到了钥匙和蜡烛，抽身返回巴撒诺前厅，用钥匙打开寝室门外的木柜，从中得到一本画稿。拉隆德心中暗喜，从壁炉右侧小门来到镜厅。镜厅内的贵族皇亲们正来回走动相互交谈着，没人感觉到拉隆德的到来。红衣主教布恩和孟提斯班公主正在讨论史加帕瑞拉侯爵来访的事，康提公主则在讨论音乐师吕利和拉辛的作品。

穿出镜厅来到战争大厅，见到伦勃朗，拉隆德把那本画稿交给他。伦勃朗却说这并不是他的作品。由镜厅返回王者厅，拉隆德被皇太子叫住，他向拉隆德询问画稿的事，拉隆德把来龙去脉说给他听，并把画稿交给他看。皇太子路易受过很高的教育，而且是一个艺术爱好者，对宫廷内两位御用画家的风格尤其熟悉。他仔细翻看了草稿夹中所有的画稿说，这是伦勃朗的作品，有人把米格纳的一张草稿放在最上面，路易把它拿开，否则会引起轰动的。皇太子认为这显然是某个想要在这两个艺术家之间引起无穷无尽争吵的人干的事。他认为这只不过是艺术家之间的妒忌罢了。他将米格纳的画取走后，把画稿还给拉隆德。

拉隆德再到战争大厅见伦勃朗，将草稿夹交给他，当然，这次没有将那张冒牌的草稿放在上面。这次伦勃朗认出了自己的画稿，并从中挑出那张最初是放在面上的假画。"这不是我的作品，显然是模仿的。这些笔触太夸张了，线条太重了。"然后他又细细地端详这张画说："我想这里藏着一个讯息。我知道有一个处理图画的方法，它可以显示隐藏的讯息。"拉隆德根据他的指导，将画稿放在他的调色板旁边，用刷子蘸了些土黄色的颜料涂在画纸上，画上浮现出一行潦草的字迹："The Duck And the Spaniel"(鸭子和猎狗)。

在镜厅里见到邦田先生，把假画交给他看，他让拉隆德加快调查进度，因为会议已经结束，弥撒就要开始了。邦田先生匆匆赶到国王将要出来的门口外，与众大臣一起恭候国王的

出现。

第三幕　弥撒

着袍仪式后，国王前往议会厅参议朝政。为了确保机密，所有的门都被反锁，官员卢瓦开始陈述当天重要的议题。现在是中午时分，国王会去参加弥撒，王子和公主殿下紧随其后。教堂中，国王在皇家长廊内站定，王子和公主站在他的后面。国王严禁交谈，并要求他们虔诚。

拉隆德由富裕厅奔往阿波罗大厅，在宝座的右方壁毯下发现一个暗门，用手一推却被锁住。问过厅廊内的几个守卫，他们都说没有钥匙。从月神大厅的小门出去，下楼梯，与门旁一瑞士守卫交谈，得到一把钥匙。返回月神大厅，从台球桌上拿到一支球杆，到阿波罗大厅用钥匙打开暗门进入一条长廊。来到乐谱架前，目光一瞥，见一位贵族神色慌张地往火星大厅的一排木屉中放了一件什么东西。拉隆德把乐谱架上的乐谱翻过四页，找到一张标有怪异符号的乐谱。前行见到正在专心作曲的王室音乐总监吕利，于是将乐谱交给他破译。

吕利说奉席乃雷侯爵之命要与拉辛合作歌剧，但因两人合作困难，使工作颇感吃力，拉隆德连忙答应愿为此效劳，于是吕利让拉隆德去问拉辛田园诗第二节歌词的第一个字。拉隆德由原路返回大使楼梯见到拉辛，向他询问了歌词的字节后，返回火星厅把结果告诉吕利。吕利又让拉隆德去问另一个字，如此又往返一趟后，吕利把破译的乐谱交给了拉隆德，那乐谱上写着一个神秘的答案："The Cat and the Rats"（猫和老鼠）。

从阿波罗厅走出长廊，折回火星厅，拉隆德发现在火星厅墙上桂着的伦勃朗画的一幅油画边上插着一张纸条，由于太高而取不到。用球杆画像旁取得那张毁谤蒙撒大臣的字条。字条上满怀嫉恨的言辞，拉隆德体会到那个疯子的险恶用心。站在阿波罗大厅担任国外事务国家书记的克罗西侯爵见到这张纸条时，都不禁惊讶道："天哪！好大的仇恨！"

从一排木屉中找到一把小钥匙。由阿波罗大厅来到隔壁的战争大厅，拉隆德从一座蒙着绿布的方台上捡到一张白纸和一根炭笔。再返回富裕厅，与把守珍玩室的守卫谈话。守卫说有邦田先生的手谕才能进入，这更增加了拉隆德的好奇心。由金星大厅下大使楼梯，在皇家庭院面向出口大门的左边见到邦田先生，把吕利破译的乐谱给他看，邦田看后对此表示担心。然后接受了拉隆德的要求，他签署了进入路易十四珍玩室的手写许可证。

回到富裕厅把手逾交给守卫，守卫打开了只有经过国王允许的王子和领主才能进入的珍玩室，拉隆德进入一片漆黑的房间中，在房中的一张方桌上打开一个抽屉，里面盛着路易十四收藏的所有勋章。拉隆德把白纸覆在上面，用炭笔将6个勋章的纹印都拓了下来。来到月神大厅，在球桌旁边见到国王的弟弟菲力普·奥尔良公爵。拉隆德把勋章的拓印交给菲力普公爵。公爵说这些钱币上的头像基本上都是波旁王朝的祖先，只有一个查理八世的头像除外。查理八世是属于华而瓦王朝的，而取代华而瓦王朝的正是波旁王朝。接着他在拓文上标出了这些头像所属的国王名字。

来到阿波罗大厅，见到负责外交事物的克罗西侯爵，拉隆德知道他是个博学多才的人，便把勋章的拓印交给他，让他解读上面的讯息。克罗西说这件工作要到办公室去完成，并叫拉隆德去取些食物当午餐。

拉隆德准备向富裕厅里的另一位侍卫询问点什么，还没开口就被这位侍卫打断了，因为

弥撒已经结束，他要去为国王准备午餐。

第四幕　午餐

国王在弥撒结束后，便会在公开场合吃午餐。面包师、烤肉师和厨房的膳工均陪侍左右。陪同国王用餐是件大事，所有朝臣都必须参加。只有皇室人员才可以与国王同桌，也只有女侯爵才可以坐在他的面前。国王的胃口不很大，他会把一些剩下的菜肴赏给朝臣，任何人都不会看不起食用这些残羹剩饭，反而把它当成一种荣耀。

拉隆德从守卫室来到皇后楼梯，在缓步台上从一名蓝衣仆人的托盘上取得一块烤饼。来到皇家庭院，穿出拱门进入行政大楼。来到克罗西侯爵的办公室，将烤饼交给他。侯爵说勋章的文字已经破译，说完便转身离开。拉隆德从书桌上拾起那张签纸，见上面凌乱地排列着几行字符。久读不解其意。这时拉隆德想起毁谤皇室血统的那张纸条中的那一串神秘数字，于是从笔筒中抽出出鹅毛笔，在纸上按1、7、5、12、11、13、3、31、25、26、17、20的位置抄取字母，组合成这样一个句子："Fox and Crane"（狐狸和鹤）。解完勋章上的谜题，拉隆德在书桌上见到了一份设计图，并在墙角书架上找到一张有关卢瓦先生的字条。返回守卫室见到邦田先生，拉隆德将调查结果作了简短的报告，邦田先生说可以保证他在不受外来侵扰的情况下潜入卢瓦先生的办公室进行调查。

返回行政大楼，蹑手蹑脚地潜入卢瓦先生的办公室，从支架上取下望远镜，在书桌抽屉里找到一张写有3个残缺名字的备忘录。墙角有只保密箱，但箱上的3组四位密码按钮久久不能打开，拉隆德只好返回守卫室去见邦田。在邦田的提示下，拉隆德进入空无一人的镜厅。视野开阔。镜厅中共安装了连续17面拱形镜子，每一面都反射着花园的景色，让人有在户外的感觉。受国王议会的委托，在由画师伦勃朗设计的弧形天花板上，共有27幅歌颂国王权力和德政的画。拉隆德在镜厅内集中精神搜索着天花板上的画作，终于找出了两幅不同寻常的画。用望远镜看去，见那两幅画的名字恰好与备忘录上残缺的名字相吻合，这两幅画作的日期分别为1674年和1668年。返回守卫室，听到杜拉公爵和康德王子正在讨论42年前与西班牙进行的罗克罗伊战役，拉隆德得到备忘录上所写另一个名字的发生日期是1643年。

来到卢瓦先生办公室，在保密箱上从上至下按1674、1668、1643的顺序输入密码，从箱中找到了两张沃邦设计图。来到克罗西侯爵办公室，拉隆德把两张沃邦设计图覆叠在桌上那张设计图上，三张图竟叠出一串歪歪扭扭的字迹："The Cock and the Diamond"（公鸡和钻石）。

迅速返回守卫室，向邦田先生报告自己的发现。刚上皇后楼梯，遇见了曼特侬夫人。她说在楼道里捡到一张抨击宗教的文件，让拉隆德交给邦田先生。回到守卫室，把文件交给邦田先生，邦田说那个狂想家的嘴脸已逐渐显露出来了。

第五幕　工作

用过午餐后，国王用数小时的时间处理国家事务。在这段时间里，他喜欢在曼特侬夫人的房间办公，有时也会有官员陪伴。国王在与这个女人的房间里感受着平和、温暖，这正是工作时所需要的。而对朝臣来说，这正是不用陪伴国王、可以纵情欢乐的时刻。

拉隆德和红衣主教交谈遭到责怪，无趣地从火星厅来到月神大厅。在台球桌上发现一

份凡尔赛宫的地图，上面标有木星厅的位置。由大使楼梯来到教堂，从教堂右侧进入第一间密室，在中间两排小抽屉中找到一把小钥匙和一块雕板，接着在地面上找到一根绳索。猛转身，突然见到在身后站立的切兹神父，不由得吓了一跳。

拉隆德将来意讲明，并求他帮着破译那份残章断句的宗教文件。切兹看过文件后，解出第三段的空白文字，接着让拉隆德去找布恩主教求教。回到火星大厅见到布恩，转告切兹神父的话，布恩看过文件后，得出第二个空字的拼法。再去教堂见切兹神父，把雕板交给他，切兹在二个空白处填入二串正确的文字：“King's evil”、“dragonnades”和“So-called reformaed religion”。

由教堂回到金星大厅，向邦田先生询问木星大厅的位置，得知木星大厅是战争大厅的旧名。拉隆德把有关宗教的文件交给邦田，按文件的标记得出另一则寓言：“The Dragon and the File”(龙和锉刀)。

来到战争大厅，从右边墙上取过梯子，搭在左边的脚手架上。沿梯爬上，见吊灯处似有什么东西。但光线太暗，看不清楚。下了木梯，将木梯移至右边墙壁上，用绳子扯开蒙在窗上的绿布，再沿梯子来到吊灯处，见吊灯支架上夹着一卷黄色便笺，但够不着。

返回金星大厅，见到邦田，汇报新的发现。邦田交给拉隆德一把阁楼钥匙。来到阿波罗大厅，进入小门，沿楼梯来到阁楼门前，用钥匙开门进入，在一处齿轮机构前扳动手柄，将吊灯放下。但由于动作过于鲁莽，吊灯直坠而下发出极大的响声。回到战争大厅，见吊灯已摔得七零八落，拉隆德从玻璃碎片中拾起那张便笺，见上面记录着8组神秘数字，并于下端标称在火星厅、巴撒诺前厅、教堂和橘树花盆中藏有4把钥匙。

返回火星厅，拉隆德把便笺交给邦田先生看，邦田说找到的8个句子分别代表8条伊索寓言，而便笺上的数字或许与寓言有莫大的关系。邦田把写有8条寓言的纸片交给拉隆德，让拉隆德到城堡花园去走走，并在橘园中寻找第四把钥匙。

第六幕　散步

在接近下午五点时，国王结束了全天的工作，然后到庭院里散步，并参观各个庭院。他加入到在大理石庭院内等候的朝臣当中，人群穿过长廊走向庭院和草坪，从橘园到水桥，国王欣赏着城堡里的每一处景观。参访往往在小城威尼斯结束，那里有国王从道奇城找来的平底船船夫，天气好的时候，就在运河上航行。拉隆德只身来到橘园，在每一棵橘树下的花盆中搜索，却找不到钥匙的踪影，最后在去往药剂师住处的那个方向，从橘树花盆间找到一个形似铁把的小工具。来到药剂师处，在一大堆瓶瓶罐中找到一瓶不知名的药。返回橘园，在橘园边见到了皇家花园的主管诺特。说明来意后，诺特保证橘园并没有什么钥匙。无奈之下拉隆德只好前往迷宫(史称伊索的树林)碰碰运气。

迷宫是由查尔思·佩罗构思并由诺特设计的，共有十几座寓言雕像，每座雕像皆刻有诗人班瑟雷德的四行诗，说明该寓言的主题及意义。拉隆德踏着迷宫的小径左冲右闯不觉迷路，无聊中便去阅读雕像的四行诗，结果惊奇地发现邦田先生给拉隆德的八条寓言均可在迷宫中找到相应的四行诗，于是拉隆德将这些四行诗抄在纸上(玩家此处可做笔录)以备后用。

也不知在迷宫中转了多久，最后在一处寓言雕像前(The Duck And The Spainel)见到缅因公爵，他说拉隆德破坏了迷宫的精神，此处雕像是必须按一定的顺序来访问的。拉隆德问

他顺序是什么，公爵却避而不谈。拉隆德离开雕像后再返回去见他，这时他胃病发作，让拉隆德去药剂师处取玫瑰糖浆。当把在药剂师处找到的药交给他后，公爵的胃痛显然减轻了许多，而后他起身前去陪伴国王。在他离开的座位上，拉隆德找到了一张迷宫地图。

迷宫地图上标有15条寓言的访问顺序，这时拉隆德突发奇想，按照迷宫图上的顺序将邦田先生交给拉隆德的八个寓言重新排列，即是：

1. The Cock And The Diamond.
2. The Cat And The Rats.
3. The Dragon And The File.
4. The Fox And The Crane.
5. The Hawk And The Little Birds.
6. The Frogs And Jupiten.
7. The Mouse, The Cat And little Cock.
8. The Duck And The Spaniel.

然后按照在战争大厅找到的便笺上的顺序和数字，从寓言对应的四行诗中分别抽取字和字母，便组成了这样一句谜底"It is not in the power of kings to attain perfection"。当拉隆德回到迷宫入口处时，天色已接近傍晚，邦因先生正在门口焦急地等候着拉隆德……

第七幕　就寝

夏天的晚上，众所周知国王要在花园的小树丛中以便餐代替晚餐。然后当夜晚来临时，所有官员都要返回城堡参加国王的就寝仪式。而女士则不能参加，国王召集她们前往大厅，向她们道晚安。为国王就寝执烛是一份难得的殊荣，这项权力通常会赐给地位特殊的人，常常是来访的外宾，他们因此有机会陪伴国王前往寝室。

今天晚上，国王把执烛的权力交给来访的史加帕瑞拉侯爵。在侯爵进入国王寝室的一瞬，猛地扑向了早已熄灭的壁炉，并将手中火烛投入其中，里面显然早已准备好了燃料，房间里登时弥满了熊熊大火。在邦田先生的一声断喝声中，拉隆德意识到行动的时刻到了，这个疯子的幻想也该终结。拉隆德只有五分钟的时间，所以行动必须果断迅速。

从国王寝室奔至隔壁，在壁炉旁找到一把熄灭蜡烛用的剪子。从中间小门来到镜厅，用在橘园捡到的工具，从花盆中掘出一把小钥匙，然后返回巴撒诺前厅。想上阁楼却因光线太暗进不去，于是把蜡烛在壁炉火中点燃，而后执烛进入阁楼顶端。在这里找到一颗定时炸弹，里面的嘀嗒声让人听得心跳。拉隆德用熄灭烛火的剪子将炸弹小心翼翼地钩过来，将4把钥匙依次插入炸弹上的4个锁孔中，炸弹上的4排方格按钮依次变亮。这时拉隆德想起在伊索的树林中破解的谜句，便将"It is not in the power of kings to attain perfection"这句话输入亮格，猛听砰然一声，一团燃火中定时炸弹的装置已被解除了。

经过一天的紧张侦察，拉隆德终于粉碎了一个狂想家蓄心积虑精心筹划的阴谋，捍卫了凡尔赛王宫的和平。然而在这不平凡的一天中，拉隆德意识到凡尔赛宫的和平只是个表面，在阳光下高呼陛下的贵族中，有多少个隐藏的阴谋家？拉隆德乘上离开凡尔赛宫的马车，回望凡尔赛宫，那里正放着绚烂的焰火，向世人焰耀它的富有和辉煌。然而在那片美丽的辉光下，有多少个丑恶的灵魂？

风之传说

Legend of Wind

一、游戏简介

这是一款网络游戏(MUD)。

二、完全攻略

故事背景

亚特兰蒂亚(Atlania)这块被遗忘的土地,北方被重重高山阻隔,连绵成一片无止境的永恒山峦(Mountains of Forever)。西方则是一片广大的沙漠,除了出没其间的半兽人与其他邪恶的生物外,余下来的只有一片死亡,为此被称为死亡沙漠(Great Desert of Death)。大陆的东方与南方分别为风暴洋(Ocean of Storm)与火之海(Sea of Flame)所环绕。曾有不少人想横越海洋,探索未知的世界,但没人能再活着回到亚特兰蒂亚。

在火之海的北面,是一片广大的黑森林(Dark of Forest)。由于常年不见天日,除了少数的精灵外,在黑森林里栖息着各种邪恶的生物,让旅人退避三舍。亚特兰蒂亚大陆的另一片森林称为精灵森林(Woods of Elven),相比下就可爱多了,这里是精灵族的老家,传说中的精灵之城艾恩(Arian)就座落在精灵森林中。

大陆其他各处分布着人类和其它种族所建立的大大小小的城市,其中最主要的有诺兰城堡(Norland Keep)、达伦城堡(Darkland Keep)和硕萨王国(Shorasa Kingdom)。诺兰城堡以其诺兰骑士团(Norland Knights)闻名于亚特兰蒂亚,统治北方大片领土。达伦城堡拥有黑色骑士团(Black Knights),是亚特兰蒂亚西部的最大势力。硕萨王国虽然是个商业王国,但其拥有的武力也不弱。

亚特兰蒂亚原是一整片的森林,最早大陆上也只有精灵族的存在。其后出现了矮人族,在东北方的山地建立自己的王国。人类出现后给亚特兰蒂亚带来困扰。人类早期以农为生,四处砍伐森林作为耕地,渐渐影响到精灵族的生存,两族之间逐渐发生摩擦,终于爆发一场大战。这次战役双方各有胜负,战后精灵族迁徙至北方的白顿森林(Bymoutain Forest),并改名为精灵森林。而人类从此也只能在现有的土地上发展。由于两族已有隔阂,自此纷争不断,小规模冲突不断发生,一直持续了数百年之久。

四百年后,以达伦城堡为中心的数个大小城邦力量逐渐加强。这股势力兴起后不久,便爆发了与精灵族的另一次大战。在这次战役中,人类以强大武力获得了军事上的优势,战场逐渐逼近精灵森林,精灵族眼看就要灭族。这时,一群厌倦与精灵族作战的人们挺身而出,反过来与达伦城堡为首的人类大军相抗衡。然而初期的这种举动,只是暂时解除了精灵族的亡族大祸,由于人类与精灵族互相猜忌,双方仍然没法与达伦城堡的强大武力抗衡。

数年后,人类中出现一个年轻的领导者冰风(Icewind),在他极力周旋下,促成了人类与精灵族的结盟。以他的智慧和勇气领导两族共同击退达伦城堡的大军,保全了精灵族。其

后冰风于精灵森林的南方建立诺兰城堡，训练出一批诺兰骑士，与精灵族达成永久盟约。时至今日，诺兰城堡的人类仍是亚特兰蒂亚大陆上唯一与精灵族友好相处的人类。

诺兰与精灵结盟后数百年间，达伦与诺兰之间战事频繁。直到西方死亡沙漠中的半兽人东侵，使达伦一时无力与诺兰作战，双方再度保持数十年的和平。转眼间，又是数十年过去，新的历史，亦随着号角声翻开新的一页。

这天，精灵森林里来了骑白马的一男一女。男的是诺兰城堡的新继承人罗尔(Roar)，女的中他的新婚妻子琳娜(Rinna)。他们两人刚刚受邀参加一场精灵族的庆典返回诺兰城堡。忽然，林中有阵奇异的声音。罗尔下马，从草丛抱起了一个深绿色的包袱。包裹着人类的婴儿。婴儿身上的衣服绣着黑色的三角形符号。说明他也许是达伦城堡里大有来头的人物的孩子。虽然与达伦城堡为敌，但孩子本身是无罪的，两人决定把孩子当成诺兰人来抚养。并给他起名为银风(Silverwind)。16 年过去了。在罗尔的努力经营下，诺兰城堡与诺兰骑士团的声威日盛。但琳娜却在 3 年前亚特兰蒂亚大陆突然发生的一场大瘟疫中不幸染病身亡。这件事对罗尔的打击十分沉重，也因此造成他的意志急速消沉，对于领导诺兰不再像原来那么热忱。所幸他的得力部将亚非尔(Alfear)从罗尔手中接过了大部分的事务，也因此使诺兰骑士团不因他们领导者遭受的打击而没落。

这天下午，罗尔正在书房里与亚非尔讨论事务。一阵喧哗声从窗外传来。原来是银风和骑士们比剑。银风在剑术上的资质高出他人许多，几乎整个骑士团都已败在他手下了。但目前 还不是亚非尔的对手。此时，多拉(Dorra)闯了进来。他是诺兰骑士团里本领最高强的魔法师，也是罗尔的事务顾问。多拉是来报告收齐南边领地税金的事的。他走后，罗尔劝亚非尔别太在意，因为多拉是较阴沉，但他一直很称职。

亚非尔报告最近从一些来自达伦城堡的商旅那儿传来一个消息，达伦城堡的堡主和黑色骑士们前一阵子全部离开了达伦，看来西方战事又有变化了。罗尔望着远方的天空，在那遥远的地平线上，一股风暴正在逐渐成形，向诺兰袭卷而来，他心中忽然泛起一阵不祥的预感。他希望亚非尔在他死后，继续辅佐银风和诺兰城堡。

银风现已长在成人。除了少数几个人外，大家都以为银风是罗尔的亲生骨肉。现在正与人比武，他连胜几人后，这时有个十三、四岁的少女水晶(Crystal)出来应战。水晶是是罗尔的亲生女儿，平常也跟着诺兰的贤者们学习各种魔法，偶而也会和骑士们一起练练剑术。水晶虽然打不过罗尔，但她会魔法，两人比起武来，也有比头。忽然，一阵急促的号角在城堡大门上方的了望岗上响起，只见城门缓缓开启，一匹快马急速向堡内奔来。

基本情况介绍

基本职业

这个 MUD 游戏有 5 种基本职业可供选择，这 5 种职业各有优缺点。这 5 种职业是战士(Warrior)、原始人(Barbarian)、盗贼(Thief)、魔术师(Magician)、牧师(Cleric)。其中战士和原始人比较容易一些，适合新手试手。盗贼和魔术师比较需要技巧，牧师的难度相当。兼职可以同时拥有两个职业的特长，但是不兼职的人则可以在 20 级以后转职成同系列更强的职业。

基本指令

Help 及 Chelp：是基本的指令提示，用于观看基本的指令表。

Who：用于告诉你现在有哪些人在玩，每一行都是一个人。格式为：[等级职业]姓名职称(Title)。可用 Say、Tell、Chat、Shout 等指令来和这些人交谈。

Quit：是离开，MUD 会将进度存下来，但是钥匙类的物品会消失。

Inventory(I)：显示所携带的物品。

Equipment(EQ)：显示所装配的武器、防具。

Score(SC)：显示你的详细状况，包括职业、等级、经验值、升级所需经验值、属性、体力(HP)和魔法(Mana)的现值/上限值、阵营(邪恶或善良)，目前有哪些法术正在影响你。

E、W、S、N、U、D：移动用指令，分别是东、西、南、北、上、下。

Recall(/)：无论你现在在哪里，都会把你带到主城镇——矮人的神庙(The Temple of Midgaard)。

Look(L)：察看四周的情况或物品。也可以用 L＜物品或怪物或人名＞来得到更详细的内容。当然，要看的东西得在现在所处的这个房间才行。Look 有个衍生指令：Examine(EXA)，是用来看可装东西的容器用的。

Say：说话，所有和你在一起并且是醒着的人都会听到你所说的话。格式为：Say＜说话的内容＞。

Tell：只把这段讯息传给一个特定的人，不管他人在何处。格式为：Tell＜人名＞＜告诉的内容＞。

Chat：把所说的话传给所有人，不过睡着的人也听得到。格式为：Chat＜传话的内容＞。

Shout：很用力地喊，在这个 MUD 游戏中里，所有醒着的人都会听到你的声音。只有等级 3 以上的人才可以喊。格式为：Shout＜喊话的内容＞。

Get(G)：捡起地上的物品，另外一个用法是拿出容器内的物品。格式为：G＜物品名＞或 G＜物品名＞＜容器名＞。Get All 能把这里的东西全部拿起来。

Drop：丢弃物品，格式为：Drop＜物品名＞。有时会有两件甚至更多同样名字的东西，这时可以这样处理，例如丢弃第 3 把剑可使用 Drop 3.Sword。在名称前面加?.＜物品名＞以表示第?个同名物品。

Sacrifice(SAC)：用于抛弃不必要的物品。其与 Drop 指令丢弃物品的不同之处是，Drop 物品后物品会一直留在原地，直到被人捡走，因此不少垃圾会一直留着。Sacrifice 可以让物品永远消失。为了鼓励大家不要乱扔垃圾，每 SAC 一样物品可得到一块钱。当装有物品的容器被 SAC 时，其中的物品也会永远消失。

Put：用于把东西放到容器内，格式：Put＜物品名＞＜容器名＞。

Wield：用于装备武器，格式为：Wield＜物品名＞。

Wear：用于装备防具，格式为：Wear＜物品名＞。

Hold：用于装备照明物品，格式为：Hold＜物品名＞。

Remove(REM)：用于把穿上的装备拿下来。格式为：Remove＜物品名＞。Remove All 可以脱去全部装备。

Consider(CON)：用来考虑一下这种怪物是否能打得过。格式为 Consider＜怪物名＞。

Kill(K):用于攻击怪物。格式为:K<怪物名>,键入后即可开始战斗。之后会看到你来我往的攻击信息。战斗是即时性的,你可以在其中下一些指令,像法师的魔法、战士的放下武器等,直到一方死掉或逃走为止。

Flee:用于在战斗中逃跑。有可能会失败。成功的话会扣些经验。

Wimpy:用于逃跑。你可以在Wimpy后面加个点数,在HP值低于这个点数时自动逃跑,不过会扣一些经验。

入门指引

一开始,你会出现在游戏学校(Mud school)的大门口,游戏学校是让新玩家了解这个游戏是如何运作的。在学校中有训练场,竞技场和一些提供基本练习用的怪物。先用EQ指令装备自己,现在应该已经拥有一件武器(随职业而定)、一件护甲、一张盾及一个当照明灯具用的战旗。这些都是已经装备好在身上了。

先别急着杀怪物,往北走一步,所在的房间的描述将被显示在屏幕上,这些叙述的末尾有一行:

Obvious Exits:[north east south west]。

这表示你现在这个房间的所有出口的方向。现在你可以往北、东、南、西四个方向离开此房间。向南通往竞技场,东边及西边各站着一位负责训练你的技能的专家。东边的那位主管各种技能(或魔法),西边那位则可以提升你的基本属性,在这里必须在等级为3以后才可以学习技能。所以先往西走,提升自己的基本属性。这样打怪物才会有比较大的胜算。

要加哪些属性呢?现在请下SC这个指令。满满的一页表达你个人状况的文字将被显示在屏幕上。找一下这两行信息(注意它们不是连在一起的两行):

You have 20/20 hit, 100/100 mana, 100/100 movement, 21 practices.

Str:16 Int:13 Wis:13 Dex:13 Con:13.

第一行前面是表示HP、Mana(MP)、移动力(Movement,移动时要消耗)。在这个MUD游戏中实践力(Practice)是用来换取基本属性、技能熟练度的一个点数,只有在升级时才会增加。一开始根据职业的不同会拥有21或23点的实践力,而实践力的增加会受基本属性中学识(Wisdom)的影响。学识越高,升级时的实践力加越多。重复一下Trainwis这个指令,到实践用光或是升到不能升了为止。如果还有剩余的实践力,可以试着加CON(影响升级时所加的体力),或是加INT(影响魔法力的增加,同时在学习技能时可少花些实践力。在这些属性提升到最大值之前,最好别把实践力花在别的地方。加完属性后可在这里杀怪物了。

先向东回到刚才的走道,然后按北、西、北、北的顺序,来到一个空房间,有西边和下面有两个出口。先往下走,会看到怪物Blob。这只怪物不是要给你杀的,它是用来让你测试CON用的。键入Consider Blob,它会说:"Do you feel lucky, Punk?"这表示它比你强一些,所以往上走离它远点吧,你还惹不起它。

现在往西走,然后往下,你会看到东、西、南、北、下5个方向都有出口,其中除了下方的路外,其它方向的路各通往一个有怪物的房间。这四只怪物分别拥有本游戏中的四种基本类型的行为模式。北边的怪物是属于一种叫挑战性(Aggressive)的模式,这模式的特征是不

分清红皂白地攻击它所看到的任何玩家。当你往北走，它就会主动攻击你。不过它很容易对付。杀了它之后别忘了用 Get All Corpse 这个指令拿起怪物身上的物品及金钱。然后用 Wear All 这个指令装备上。也可以用 Sac Corpse，可以得到一块钱。回到中间的房间再向南，那儿的怪物属于一种叫 Wimpy 的模式，这个模式的最大特征就是会逃跑。西边的怪物是属于 Wimpy Aggressive 模式，它既不主动攻击，也不会打到一半逃跑，但是它会攻击在它眼前睡觉的玩家。东边的怪物只会乖乖地站着等你来打而已。杀了东西南北的四只怪物，你身上的装备大概也相当齐全了。

现在从中央的房间往下走，南边有个商店。在店里面用 List 这个指令可以看到店里卖的东西。有时东西太多，一次列不完，这时可以用 List＜关键字＞的方式来列出类似物品的清单。要买东西的话，用 Buy＜物品名＞的方式。在这里也可以用 1.Sword、2.Sword 的方式来指定第几个同名物品。卖则是用 Sell 指令。不过要注意这里的店通常只经营某一类的物品，例如武器店只卖武器、防具店只卖防具等等。在这个商店里对你有用的只有水壶，输入 Buy Water 买下水壶。以后你要是渴了，可用 Drink Water 喝水止渴。水壶 里的水喝几次就会喝光，不过在主城镇 Midgaard 有个喷泉，在那儿用 Fill Water 指令可将水壶灌满。

在商店北边的房间有两个出口：南方及上方，不过东方有道未被显现出来的关着的门。向东边走，会出现"The door is closed."的信息。一般来讲，发现门的方式就是撞撞看。用 Open East 这个指令可打开东边的门。再用 Look(看)，就会看到东边的出口。此时向东走，这个房间有个向北的出口，不过东边还有个门。试着再用 Open East 去开开看。这次是锁着的。这时得找到对应的钥匙才行。这个门的钥匙就在北边那只怪物身上，打死它即可取得钥匙。此时用 Unclock east 的指令开启门锁，再把门打开，就能过去。

通过上锁的门后，游戏学校的课程大致上将告一段落。在南边的房间里有只 Mentor。它的身上有份毕业证书，如果能杀掉它(大概要等级 2 至 4)就可以得到。这个毕业证书可以握在手上，此时会加一点 Wis、一点 Con，这种会加基本属性的物品以后还会见到别的形式。往北走到底，用 Open North 打开一道门，来到竞技场，在这里可赚到经验值。

再来可以用 Recall(/)去 Midgaard 看看。这里是所有玩家的集合处。神庙的北方有个祭坛，那里有个主教会免费医治玩家。神庙的上方即为游戏学校的入口。由神庙往南走，可以看到喷泉，再往南则是市场(Market Square)。由此往东、西南可以通往广大而未知的世界。

盖茨堡战役

Sid Meier's Gettysburg!

一、游戏简介

又译《盖茨堡：南北大战乱世情》，是席德·梅尔继《文明》之后的又一款巨作。也是他离开 MPS 后的第一个作品，也是他的 Firaxis 公司的第一个商品。盖茨堡战役是美国南北战

争中一场极为著名的战役。游戏反映了在那次战役中，北方联邦军和南方同盟军之间的一系列小型战役。是建立在战棋游戏和即时战斗游戏基础上的新一代战争游戏。游戏中，既可以指挥南方的同盟军，也可以指挥北方的联邦军，也可以和朋友进行联网对战。

游戏利用全新的3D引擎来再现地形地貌，而且在局部画面上表现得相当出色，茂密的森林、精致的城镇、弯曲的道路、高低起伏的地形地貌，以及部队和将官，都表现得非常真实。地图上的各个建筑和部队旁边，标注有该建筑或部队的名称，让人一目了然。这个3D引擎可从4个视角来观察战局，其中有一个是表面植被的地形图(即战略地图)，从这张图上可看到真实地形的落差，还能看到各个兵种的射击范围。另一个视角是空中俯视可纵观整个战场。还有左上45°和右上45°视角。游戏的音乐音效同样值得一提，伴着南北战争年代特有的音乐，战争逐渐展开，部队吹着冲锋的号角，迈着整齐的步伐，踩着划一的踢踢声向前方进攻；急行军发出杂乱的脚步声，将军的马嘶，战争的炮火，配合战斗的画面，让人感受到那个时代的气息。游戏可随机产生地图，玩家能控制的部队也是随机产生的，因此玩家每次进入新游戏时都要重新制订战略和战术。

二、游戏操作

规则

游戏并不着重于花样繁多的兵种，也不必去全歼敌方的部队。游戏中每一场战役双方的部队数目都是固定的，而且不能生产新的部队，只有在战场上根据战略目标和地形合理地安排部队攻防，才有可能取得战役的胜利。游戏中将以作战旅为单位，在3D地形中，对部队进行类似的军事布署，胜利的目标是在战斗中在一定的时间内获取比对方更高的得分，消灭敌人1个步兵得1分，消灭1个骑兵得2分，消灭1个炮兵得3分。但如果只是杀人多，战争的意义就失去了，其实游戏的最佳得分手段是夺取重要的战略目标，往往在战斗结束时如果还能控制住这场战役中的战略目标，那就会得到很高的得分。

进入战场，先仔细观看战场介绍，了解战略目标和我军兵力部署情况。游戏中重要的战略目标都有“VP”标志，它同时表明该战略目标的价值。如果在地图上找不到战略目标的话，可按“F3”键，战略目标即可被调到屏幕中心。战役将在规定时限内结束，如果在规定时限内攻占并保有战略目标，在战后评分时就会加不少分数。如果分数超过对手，就表示取得了整个战役的胜利。

一场战役并不会进行太长的时间，而往往在这场战役中所有的战斗都只在极小一部分地区内展开，如何在这短短的时间内取得战略目标的控制权，就是这个游戏所需要研究的课题。

兵种

游戏中的兵种只有3种：步兵、骑兵和炮兵。3种兵种各有特色。所有部队都是以鼠标左键的拖放指示行进的地点，指令用 Wheel 旋转方向，用 Fall Back 撤退，Retreat 溃逃，Hold 进行指挥。

(1)步兵：是战斗的主力，数量最多，近距格斗基本是步兵。有3种队列方式：行进方式(Column)、战斗方式(Line)、试探方式(Skirmish)。行进方式是行军时用的，而后两种均用于战斗，战斗方式火力较密集，而试探方式比较分散，更适合进攻或是歼灭小股的敌人。步

兵的前进用前进(Advance),前进中可以用急行军(Double Quick)方式高速移动,和其他部队接火后,可以选择冲锋(Charge)前进。

骑兵速度快,但数量少,一般只是突袭支援,有时并不出现;由于是支援兵种,其移动力很高,但并没有战斗力,战斗时必须转化为步兵,主要的运用诀窍是变形。

炮兵是远距离攻击的部队,如果被敌方杀到跟前,就失去作用了。炮兵也几乎能在每一场战役中见到,炮兵只有两种队列方式,战斗方式(Unlimeer)和行进方式(Limeer)。战斗方式只能战斗,行进方式只能行动。当部队接火后,可以选择攻击步兵(Target Infantry)、只攻击炮兵(Target Artillery)和自动攻击(Auto Target)。

将军:是统领全局的重要人物,将指挥麾下的各个部队去夺取胜利,由他安排各种队列。其中:

战斗队型(Battle):让所有部队行进到其两边排成一排战斗队列;

双层队型(Double):让所有部队排成两排战斗队列;

试探队型(Skirmish):让部队在两边排成一排试探队列;

演习队型(Maneuver):让部队在其两边排成一排行进队列;

行进队型(Road):让部队排成行进队列跟随主将前进。

战斗

战斗开始时游戏会提示本场战役中你指挥的部队和首要战略目标,如果有次要战略目标,开始时也会提示。所有的战略目标都会在地图上用大字体的英文字母表示出来,旁边还附有它的战略价值。这些目标就是此役要攻陷的或者是要保护的。战斗时要好好利用战场中的地形,树林是重要的地形之一。在树林中的部队所受的伤害力较小,部队的防御力比平原更强,树林中的部队士气也比其他部队高。而高地也是可以充分利用的地形之一,在高地上的部队比对地面上的部队攻击力高。炮兵队摆在河流后是不错的选择,因为如果在岸边安置了部队,敌方是不易攻过来的。

如果战场上有离敌人较近的次要目标,主要目标在我方控制下,最好把战场展开在次要目标处,敌人的短视会使他们吃很大的亏。这样,即使战役的时间到了,敌人攻下了次要目标,我们也会因为占领了主要目标而获得胜利。如果是攻坚战,无疑就困难一些,我们需要集中兵力向敌方主目标处攻击,这样敌人不会抵抗多久就会因为伤亡太大而退走.这时我们再打次要目标处集结的敌人,就容易取得胜利。

目标上方的点数颜色表示被何方占领,红色是同盟军,蓝色是联邦军,白色表示还未被占领。战役中要注意敌人的动向,当敌人出现在我方炮兵队前,我们要及时将炮兵撤离(不要用溃退方式),同时让一只步兵队挡在对方前进的路上。在战斗中出现了骑兵队,最好不要变形太早,让他们高速移动到敌后,将敌人牵制住,此时敌人一定会回头解决后方的危机,让大部队为赢得胜利获取宝贵的时间。

在战斗中根据双方的力量强弱决定队列的形式是游戏的乐趣之一,当敌强我弱,将步兵排成试探方式的队列,可以给敌方造成很大伤亡。如果我方兵力不足,将部队收缩起来,排成战斗方式或者双层战斗方式,可以抵御住敌人的强力进攻。如果敌人离战略目标太近,我们可以派单支部队将他们引离目的地。

在某些战役中只能指挥所有部队中属于你的部队，这时应该以大局为重，要先牵动其他的部队投入你的计划中，不要孤军作战。而一旦让敌方部队和那些开始时不属于你的部队开始接火，就可以对这些部队进行指挥。

调动部队

调动部队是游戏的一个重要组成部分。如果要远距支援，一定要转换为行进方式，并且使用急行军的方式，而在到达战场之前，要把队列形式转化为战斗用的几种方式了。一旦双方交上了火，就不要随意改变战斗中队伍的形式或进行盲目的移动，否则在改变形式时就是部队挨打的时候了，这时应该用冲锋或者撤退进行移动，虽然这样并不比前面两种方法好多少。

移动部队时可点击一支部队的军旗，这面军旗就会"放大"，表示已将这支部队选中(一般是以旅为单位)，然后按住鼠标左键拖动出行军路线。

战术

在战役中点最下方的横条可以查看敌我双方投入战斗的部队和这些部队的损失，根据这些战况制定相应的战术，给敌人以迎头痛击。部队伤亡较大时不必撤出战场，而是在那个地方投入更多的兵力帮助他摆脱困境。在一场战役中，往往都有后来支援的部队投入战场，不要让他们闲着，所以时常要注意主战场外其他地方的动静，一旦有部队前来增援，就把他们投入到前方的战场中去。也不要因为敌人越来越多而心慌，把前线的部队仓促撤离，或许我方的增援部队马上就会投入到战场中来。

战斗后的总结

在战斗结束后的总结中，电脑战略分析系统会给出手下战斗最有力的旅团、最有力的部队和战斗得最艰苦的部队，虽然这并不能改变这场战役的结果，但可以因此学到战斗指挥经验，并在下一场战斗中加以运用，以便更合理地配置部队去夺取胜利。

三、完全攻略

进入游戏开始菜单，选择第二项(Fight the Battle)，进入连续作战模式，游戏分北方联邦军(US)战役和南方同盟军(CS)战役两部分，以北方联邦军为例，战役的攻略如下：

第一关　小山争夺战

战略目标：McPheron小山。

M小山有个小屋，其左侧的农场就在山上，小山南部是一片树林。战斗一打响，就让所有在小山上的部队撤到树林中。进入林中的部队凭借树林抵抗着同盟军的步兵和炮兵的攻击。由于敌强我弱，M小山很快被敌军步兵占领。M小山右侧有条道路，不一会儿会有我方4支步兵前来增援。调两支部队进入树林，另外两支部队沿路向小山逼进。而后又有一支炮兵部队到达，可将炮兵调向小屋后的林中。炮车到达指定位置后，展开炮兵阵地并开始炮击。

在炮火的掩护下，M小山上的敌步兵旅伤亡严重，士气低下，纷纷撤离。我方两支步兵乘机夺回小山。敌人也不甘心M小山就这样失去，战役进入相持阶段。

夺回McPheron小山增加了500分。

第二关　金子般的机会

战略目标：Will 森林。

此役的任务是守住 W 森林。战役一开始，将各个步兵旅全部调入 W 森林，沿森林上缘布防。战斗打响后，敌人的步兵旅从 W 森林北边猛扑过来。森林左下侧有支我方的炮兵部队赶来增援，将他们调到 W 森林中部展开火炮阵地。在炮火的掩护下，步兵旅打退了敌人一次次的进攻。由于敌人伤亡惨重，士气大减，进攻势头也越来越弱。

W 森林下方又陆续出现了两支增援炮兵部队，将他们一并调入 W 森林中部布防。防御体系相当坚固。W 森林防御战的胜利得到 800 分的加分。

第三关　有利地形

战略目标：County Alms 房子、Bloecher 小山。

将 B 小山前林中的炮兵部队移到 C 房子旁左侧的树林中，展开火炮阵地。将 C 房子旁的炮兵部队就地展开；将 C 房子左侧方向上的炮兵撤到 C 小屋旁树林中展开。在 C 小屋旁集中了所有炮兵火力。从 B 小山左侧道路的防线移动两支步兵旅前往 B 小山，加强那里的防线。接着，调动从下方城中出来的步兵旅在炮兵阵地右前侧、正前方和左前侧布防。总体战略布署完成后，只需根据需要做小的调整。

战斗结束后，B 小山加 700 分，C 房子加 900 分。

第四关　夺回农场

战略目标：Warlield 农场。

W 农场在一片丛林中，是一个易守难攻的战略要地。战役一开始，步兵旅向 W 农场进发，而敌人的步兵旅已经迅速接近并占领了 W 农场。将树丛边的一支炮兵部队就地展开。另一支炮兵则移到左下侧树林中。由于你的炮兵阵地与 W 农场正面有一片开阔地，因此正面进攻可能得不偿失。可从两翼进行迂回包围。将步兵旅分成两赂，一路向左上方越过开阔地沿河畔进入树林，另一部分向左下方越过开阔地从一小屋旁进入树林。左下方那支步兵旅沿着树林向 W 小屋左侧敌炮兵阵地冲击。在先期到达的步兵赶走 W 农场左侧敌炮兵后，右侧道路上正有一批由步兵和炮兵组成的援军陆续到达。

在两翼出击部队的突击下，W 农场的守敌士气低落，这时，正面开阔地已经相对安全。这时可指挥新到的步兵旅作正面出击。调动新到的二支炮兵部队中的一支与正面炮兵汇合；另一支与到左上方开阔地间的那块小树林中，第三支移到 W 山农场左下方树林中。战略布署完成，指挥步兵旅从两个方向上向 W 农场进逼，开始夺取 W 农场的最后决战。

W 农场的夺回可增加 900 分。

第五关　防御

战略目标：Plank 山。

战役开始，在 P 山上已有步兵旅驻防，将部队分成两部分，一部分进入右下侧小树丛；另一部分前往右上方树林中。指挥 3 支炮兵部队移动到 P 山左下侧小树丛里。将在道路上待命的步兵旅调到 P 山右上方树林中，其中三分之二的人员到炮兵阵地前沿，以便击退敌步兵对炮兵阵地的冲击。

敌人在一次冲锋中攻占了 P 山。炮兵开始反击。P 山上的敌人被炮火轰得士气低落，这时指挥炮兵阵地前的步兵旅向 P 山发起反攻。步兵旅在炮火的掩护下夺回了 P 山。

第六关　攻坚战

战略目标：Hager Stoun 路。

在这个战役开始时，敌军已经占领了 H 路。敌人在 H 路有四个步兵旅，并在 H 路左侧有支由步兵和炮兵组成的军团，可随时对 H 路守敌进行增援。而且在视野之外可能还有一部分敌军，因为 H 路的价值为 25VP，其战略重要性非同小可。

你调 H 路正下方的炮兵前往 H 路正下方河畔树林中展开，然后将 H 路正下方的步兵旅调往河畔，让他们在炮兵阵地前形成一个半弧，对炮兵施加保护。这时 H 路果然有敌人的 10 余支步兵旅和炮兵作战单位出现。调动在 H 路左侧敌军下方的炮兵部队到黄土地前缘展开。同时指挥步兵旅到炮车前与敌军对峙。这个军团能暂时牵制 H 路左侧敌军，以避免他们立即前往增援 H 路。最后调动 H 路敌军与其左侧敌军之间的下方的步兵旅，从两部分敌军间的空档穿插到 H 路敌后的树林中，以造成对 H 路敌军的两面夹击之势。

当穿插旅到达 H 路后方树林时，又派黄土地的炮兵步队右移，到空档处折向上方，到树林中与穿插部队汇合，并展开火炮阵地。穿插部队在林中右移，赶走 H 路后方敌炮兵部队。在火炮掩护下，穿插部队迅速推进，终于攻陷 H 路。

南方同盟军(CS)战役

第一关　小山争夺战

战略目标：Mepherson 小山。

这是一场攻坚战。敌人早有 4 个步兵旅驻守在 M 山上，而我方步兵旅正在向 M 山行进。除了在道路下方黄色高地左侧树林旁留下一支步兵旅牵制放方部分火力外，其余步兵旅可都移到 M 小山上方的黄色高地。将在 M 山左侧的一支炮兵部队移到 M 山上方我方步兵旅背后展开阵地。在敌人的支持步兵旅到达时，我方的支持步兵旅也同时到达。趁敌人的炮兵还未到达战场之机，利用炮火掩护，让支援步兵旅夺取 M 山。

敌人的炮兵抵达战场后，从炮兵阵地前派出一支步兵旅向右移，见空档后折向敌炮兵阵地，将敌人的炮兵赶跑。经过艰苦的战斗，取得这场战役的胜利。

第二关　两路出击

战略目标：Lutheran Seminary 和 Seminary Ridge。

战役一开始，敌人就出现在战略目标 I 和 S。并用炮兵与步兵进行"密集防守"。派出 L 左侧道上的前面的步兵旅抢占 L 左侧的黄色高地，并赶走 L 左侧的敌炮兵阵地。派 3 支炮兵在黄色高地的步兵旅后展开火炮阵地。调动距离 L 最远的步兵旅前往右下方 S 左侧的小桥处。当步兵旅大都已经去支援攻击黄色高地的敌军，敌人在 S 只剩下 1 支步兵旅。让抵达小桥的部队向敌人防守薄弱的 S 挺进，并轻易地占领了 S。敌人的大部分步兵旅现在正在对付我方在黄色高地的步兵旅。因此，在 L 就只剩下了炮兵把守。根据敌人在防守上的弱点，从攻占 S 的军团中分出几支步兵旅向上方移向 L。L 守敌在我方步兵旅的冲击之下乱了阵脚，在时限到来前要攻下 L。

第三关　墓地血战

战略目标：Cemetery 山。

调城市后面的步兵旅绕过城市左侧前往 C 山左下侧树林中。移动城市后面的 4 支炮

兵部队,绕过城市左侧,在C山左下侧树丛中展开火炮阵地。将C山正前方城中的步兵旅调往下方城市的3个出口处,吸引敌人步兵旅在C山上方成一弧形布署,从而使敌人将后背暴露给我方在左下侧的进攻部队。当C山左下侧的部队陆续到齐之后,可让他们从侧翼向C山进逼。

在侧翼步兵旅靠近敌人防守薄弱的C山后背时,迅速移动4支炮兵部队跟进,并在侧翼步兵旅后面展开火炮阵地。当我方火炮阵地在距C山最近的地方展开后,指挥从侧翼到城市出口处的所有步兵旅向C山发起冲锋。从城中冲出的步兵旅被敌军挡了回去,从侧翼进攻的步兵旅经过浴血奋战,终于冲破敌人的防线,攻占了C山。

第四关　防御战

战略目标:Culp小山、Peeifer小山、Spangler。

在这个地区已经用步兵旅组成弧形防线。将4支炮兵在P至S一线展开炮兵阵地,并将S右侧的步兵旅向S略加收缩,使之处于火炮的掩护下。P小山左侧是盟军,虽然不受指挥,但也能起到牵制部分敌人的作用。这场战斗用步兵旅保护了炮兵,同时炮兵也对步兵进行了有效的火力支援,从而粉碎了敌人无数次冲锋。

三、游戏心得

先按Shift+Enter,然后输入下面的字符串,可得到相应的秘技(此秘技在多人模式下无效):

南方同盟军

HILL:得到所有的援兵;

BEAUREGARD:增加经验;

JACKSON:去除所有当前要塞;

LEE:集合所有路上的军队;

LONGSTREET:加强每个人;

STUART:重置时钟到开始时间;

PICKETT:时钟前进到结束时间;

HALLECK:切换计算机对计算机模式;

HOTCHKISS:查看所有的军队;

HARRISON:查看敌方的指令。

北方联邦军

REYNOLDS:得到所有的援兵;

MCCLELLAN:增加经验;

HANCOCK:去除所有当前要塞;

SHERIDAN:集合所有路上的军队;

HOOKER:加强每个人;

BUFORD:重置时钟到开始时间;

SEDGWICK:时钟前进到结束时间;

HALLECK:切换计算机对计算机模式;

WARREN:查看所有的军队;

CUSTER:查看敌方的指令。

古墓丽影Ⅱ

Tomb Raider 2



一、游戏简介

此游戏是由维真公司出品的动作冒险加解谜的游戏。游戏一代出品后,受到广大游戏爱好者的好评,其中主角劳拉(Lara)还获得美国当年十大知名人士之一,这可是这10个人唯一不是真人的情况。游戏的地图很大,而且地形复杂巧妙,层次丰富。

二、完全攻略

第一关　长城(The Gerat Wall)

直升机在空中盘旋,劳拉从直升机上顺绳滑下,进入地洞,向前奔去。向右转,是一汪清水。趟过水池爬上右侧高台,沿路向前走到平台处,打死下面的老虎后,跳上对面的平台,右转跳上对面的平台。沿路走至高台处爬上高台,转身跳上对面的平台,右转跳过对面的平台,沿路向前走至第一个秘密地点石龙,转身返回跳过平台爬上高台,跳过左面的高台,走入屋内从右角的铁网处落入水中,游出水面,爬上高台跳过对面,扳动开关,出门来到长城上。

打死2只乌鸦后从右面缺口下去落入水中,拿到钥匙后上岸打死老虎,爬上长城,打开门干掉3只蜘蛛,拿到钥匙后打开下方的门,打死3只蜘蛛在白骨旁得弹药,拉开巨石下到水边,趟过水至对岸连续几个跳越,落至路中不动,巨石滚过后向右跳过巨石,迅速左转,捡起地下的物品爬上洞口,连续几个跳跃到第二秘密物品玉龙,连续跳跃落入坑中后,迅速左空翻落入洞中,捡起药包,躲过滚石,打死蜘蛛,返身攀岩至终点,落下平台再攀上裂缝,右移爬入裂缝中,沿路拾起照明弹攀梯而下落入洞底,出洞干掉霸王龙,跑入洞中得到第三秘密物品,打死第二只霸王龙,沿路返回攀岩上到顶端,返回崖边,抓绳而下,干掉猛虎,来到关底。

第二关　威尼斯(Venice)

沿着小巷向前走,打死迎面来的恶狗。出巷口后干掉阳台上的敌人,左移打死恶狗和持球棒的打手。

进入小屋捡起照明弹,按下墙上的开关,出屋游到船屋中按下墙上的开关,游回小屋到

顶打碎窗户的破璃，干掉恶狗。出对面的窗户跳上遮阳棚跳上阳台，捡起船屋钥匙，返回窗内向里走到头扳下开关，返回大厅，打碎大厅的窗户，跳上对面的遮阳台，左转连续跳越爬上打开的门中扳下开关，打开水中的门后，跳入水中，游至船屋。用钥匙打开船屋门，乘上汽艇，进入水道，开至水门中。在水道右岸的通道里可得到第一个秘密物品石龙和照明弹。继续回船向前，在一处瀑布后停船，在这里的水下可找到第二个秘密物品金龙。沿路来到水中大厅，靠左边游上岸后，消灭老鼠，打破玻璃进入屋中，打死枪手，扳动开关后，游回船边扳动水中开关，爬上船后，开入城中。向右转，来到开门的大屋左侧，在斜坡下停船上坡。打破玻璃到第一秘密地点，得到第三个秘密物品石龙，从屋对面左侧跳下来到门前干掉敌人，进入屋内扳下开关，返回船边上船，开到刚刚打开的门前上岸进入屋中拾起钥匙，攀上屋顶打死敌人。扳下开关，跳入水中，干掉岸上的敌人，回到船上来到入城口处，向城的左方来到第一个岸边上遮阳台，跳到桥上打死敌人，得到钥匙。打开屋门进入，下屋扳动开关，上来后干掉敌人，用钥匙打开门扳动开关，打开第二个铁门，游到最早开门的大屋内打死敌人，按下开关，快速游回码头，右转过关。

第三关　巴图里的藏身处(Bartoli's Hideout)

驾艇至码头处上岸。立即拔枪干掉2只老鼠，向左沿台阶而上，右转，打死老鼠后向上走，左转干掉一坏人，得到血包，上高台打死老鼠。走到头，按开关打开水边的门，向回走，干掉途中的枪手。向左走，越过刀人阵，打开开关回来后把右方的破璃打碎，打死两只狗。走到尽头得药包等物品，来到大门左边，攀岩而上，先向左下到平台上在枪手尸体旁得到子弹，而后继续攀岩向右，走上阳台先干掉右侧阳台上的敌人，向左跳攀住阳棚边缘至左端，向上爬立即后空翻落入身后的阳台上，向左转至阳台边，跳上对面的平台，再跳至左下方平台，左转跳至对面等楼梯上，打死两只狗后到楼梯顶门口，干掉一个枪手后进入大厅。

打破对面的玻璃窗，爬上窗台打死枪手，右转至另一窗口，打破窗口破璃至大厅，干掉两个打手和一条狗。回到隔壁房间拉下角里的开关，打开旁边正对楼梯的门，在其中的阳台上可得到第一个秘密物品。进入左边洞口，推动方石(向里)到底，爬上方石向左，沿洞向里走，到下坡处跳入水中，再爬上岸，连续跳过火区，打死狗和枪手，左转爬上窗台跳入水中，得到第二个秘密物品金龙。打开附近的开关，找到子弹后退回大厅。

跳上吊灯，到第二个吊灯，右转跳上对面的平台，扳动开关，打开画像后的暗门，跳回第二灯台，跳向最高处，来到房梁上扳动开关改变吊灯高度，返回现最低的吊灯，左转跳入画像后的暗门中得到钥匙，一路返回房梁，扳动开关，改变吊灯高低，再返回最低吊灯上，向左跳进墙上的暗门，其中藏有一把图书馆的钥匙。

从壁炉的左侧窗户跳入水中，经由水下的破窗游到图书馆门口。用钥匙打开大门，干掉打手。向前进入书房，沿书架爬到二楼，消灭两只老鼠后，扳下开关打开一楼的一扇门。回到一楼，消灭杀来的打手，进入刚打开的房间。通过书架爬到二楼，经过两次跳跃来到窗台前，继续往上爬，来到最高处的窗台，击碎玻璃。出去沿斜坡下滑，在离开斜坡前跳到前方的阳台上，返身跳到对面的屋檐上，右转，跳上墙面再跳到对岸，上岸前打死敌人，进屋拿到钥匙，游到对面上岸干掉敌人。返回图书馆大厅扳下开关，打开旁边的门，进去解决掉从庭院杀来的两个打手，得到霰弹枪子弹和乌兹冲锋枪子弹。由这里的小门下水，从左边上岸，打

死老鼠，攀上矮墙，见到起爆器。继续向前，经过几次攀爬，来到屋檐上，击碎玻璃进去得到第三件秘密物品玉龙。回到起爆器处用钥匙引爆，打死阳台上的敌人，游到对岸，一路爬上屋顶，沿路跳到坑中，滑下斜坡过关。

第四关 歌剧院(Opera House)

跳入水中，干掉平台上的敌人，向左游到梯子前，攀上梯子到第一平台，扳动开关并打开暗门，继续攀梯子至上层，跳到对面平台左转，跳回关头的平台，跳入对面的暗门中，打死敌人，得到钥匙，再返回关头的平台，向右边平台跳跃，再跳到左上方的平台，从平台跳入屋内攀岩而上，用钥匙开门，沿路向里，右转，拔枪干掉院内的所有敌人，至院中有摆石的平台上跳入坑中，按下开关，爬上平台，打死敌人，跳入暗门，按动左边的开关，跳下左转，再右转，按下开关，如向里走，要注意滚石。而后返回跳下的地方，攀上梯子，左移至窗口，跳入。注意头顶的滚石，左转干掉敌人，再跑向右侧的大门，打死敌人和狗，跳上一层，干掉敌人和狗，注意滚石，游过对岸，打死枪手和狗，跑向左侧的房间，按动开关后进入右边的房间。干掉两个敌人后(注意头上的落石)，到房间门口爬上木板台，左转，跳攀住裂缝，向左移到底，扳下开关，跳回木板台，走到头左转，跳上对面平台向高处爬，返身跳上对面高层木台，右转(注意摆石)，两次跳跃后来到开关前扳动开关，右转跳下小水池，先左转潜入水中，然后右转进入方孔进入秘密地点，出方孔直行到墙上扳动开关，沿路返回至来时路口，左转潜水至下一水面，上岸得到电梯部件，攀梯而上来到三层，顺石台上到四层，到左上角通道，打死两只狗，将电梯部件装好，让电梯下去后，跳上攀岩梯，上到另一秘密地点，左转扳下开关，返身出刚开的门，再来到电梯前，让电梯上来，再扳开关，门开后马上进入，拔枪做好战斗准备。门开后干掉两个枪手，到院中扳动电梯开关，电梯上升后跳入水中右转，扳动开关开铁门，再返回途中见一方门进入，得到电路板，返回铁门内，上岸打死老鼠，跳两次上平台，干掉枪手、老鼠和狗。来到一白色房间，扳动开关，进入门，滑下斜坡，跳攀对面平台，得到钥匙，右转连续爬上两个平台再右转，跳上斜坡，再跳入洞口，打死老鼠，左转连跳至顶层，返身上攀跳到秘密地点。返回至顶层，拉动箱子，按下箱后的开关，打开门后，将箱推出门外至不动为止。上窗户打碎玻璃，将屋内箱子推到前一箱子之上，跳上，回到来时的窗口，干掉打手，原路返回，跳到上层平台回到第三层，打死枪手，用钥匙开门，回到来时的暗门，将电路板装上，扳动右侧开关，回到剧场舞台上，干掉枪手，冲入刚开的门内，打死两个打手一条狗，左转找到可拉动的箱子，拉开进入，扳动开关，爬到有灯的箱子顶，进入洞口，沿路跳入坑中，再跳上平台，扳动开关，向有摆石的方向跳，跳入一间货舱，干掉所有敌人，跳上左上方的箱子顶，打开右上方的门，出去乘上飞机，结束了危险的威尼斯之旅。

第五关 海上钻井平台(Onshore Rig)

由于被囚，劳拉身上的道具都被收走了。移动房中的箱子，找到一个开门的开关，但这是有时间限制的，因此劳拉推拉三个可动箱子形成一条从开关到出口的最短通道，扳动开关后迅速跑出去。刚出门，基地的警报大作，劳拉没有武器，只好避开敌人，跑到控制室，站在窗前，等打手向她射击，击碎玻璃窗后，劳拉来到窗外，向右跳下平台，按下平台的按钮，打开水上飞机下部的舱门。

跳入水中，扳动开关，远离风扇，游进一通道，开入水面，下潜扳动开关，原路返回潜入，

在刚打开的通道内找到秘密物品，注意远离风扇，再回到刚刚过去的水面，上岸沿路来到平台上跳到对面平台上，继续前进跳到下面平台按下开关打开飞机下的舱门，跳入水中，游入舱门上岸，扳动开关，关掉飞机发动机，再回到刚刚下水的平台上，跳上飞机翅膀，走上飞机顶部，向飞机尾部走去，落入飞机机舱，拾起手枪，爬出飞机，跳入水中，游到岸上，打死打手及枪手，得到黄色电磁卡。进入屋内(注意斜坡滚筒)，来到磁卡开关前将黄色电磁卡装入打开右侧的门，进入门中，按下开关，先右转沿通道向里走，打开手动门，干掉打手进入，门中右转向里走，打死另一打手，打开另一手动门，干掉打手，进入门中左前方可得到一些箭。继续向里走，进入一个左右有双层平台的房间，右侧第二个上层平台可得到枪及弹药，左侧第三个下层平台可得到水下用的鱼叉枪及箭，再来到左侧第一个上层平台按下开关迅速爬上左侧第三个上层平台。跳入暗门，沿通道来到斜坡前，返身下滑接抓岩攀下底部，拉动右边的箱子再横推到一边，再拉动左边的箱子，到此箱子后推到推不动为止，再横拉一下与火区后边的盘梯对齐，爬上箱子，跳上盘梯。爬上另一通道，打死打手得红色电磁卡，在通道左侧有一个梯子，攀上是另一秘密地点，爬下梯子右转，沿通道前行落入水中，上岸后来到玻璃门前，打碎玻璃进入门中又回到了黄色电磁卡打开的门内，这次再向左转，干掉狗和打手，来到斜坡前，注意滚筒(后空翻，后左侧空翻可躲过)。

上斜坡后用红色电磁卡开门，进入大厅，打死两个打手及平台上的一个枪手，跳上左侧平台推到巨石，再在左右平台上往返几次将巨石移到离前方高层平台最近的地方，跳上巨石再跳上高层通道，干掉枪手跑入机房，扳动开关，将右侧水池注满水，返回大厅，爬上右侧平台，跳入水中，游到对岸，到中央房子背后按下开关，游回大厅右侧平台，回到机房，跳入坑中。滑下斜坡，来到水上平台，跳入水中，用鱼叉枪打死两个蛙人，向右游到柱子的底座上干掉敌人得到秘密物品，游到左角的柱子平台攀上水上平台，沿平台一路跳跃，打死三个枪手，进入闪光的小屋，得到绿色电磁卡。跳出小屋，跳上右侧平台爬上通道，攀上梯子，跳入坑中，干掉枪手，进入机房。用绿色电磁卡打开右侧的门，扳动开关并让机房左侧的水池注满水，出机房，跳入水池，游进通道，扳动开关，进门上岸过关。

第六关 潜水区(Diving Area)

沿通道上行至水边，先跳攀对面的梯子，上去后按开关关掉大风扇，而后跳入水中扳动水下开关打开右侧通道。上岸后，沿通道进入房间，打死两个敌人一条狗后，干掉对岸两个敌人，通过中间平台跳至对岸(注意吊钩)，来到斜坡旁。到斜坡中央返身而下落入坑中，得到秘密物品。爬上坑沿继续下滑后跳到对面断桥上，左转攀上梯子，来到顶层，屋中右方地上有一些弹药。选好方向返身滑下物中央方孔。快到底部时连续跳跃可上平台。打死枪手左转来到栏杆缺口处，向下跳入对面坑中得到蓝色电磁卡。爬出坑外，爬上左方通道再次来到顶层，从中央孔滑下来到平台上，右转用蓝色电磁卡打开门，干掉一个枪手四条狗，向左方跑，打开第一个手动门后，再打开第二个手动门。沿通道下去打死一个打手，跳入水中用鱼箭枪打死蛙人，游入水下通道打开第一个开关。进入门中，扳动第二个开关后迅速返回岸上，去第一个手动门处进入直开停机坪处。干掉三个敌人后，进入机房先扳动右侧开关后迅速按动左测开关，再迅速进入中间通道得到绿色电路板后转身跳入两火坑中间的坑中捡起枪及弹药。爬出坑外跳出火区，返回第二个手动门处，进入大厅，推动巨石，将绿色电路板装

好。打开边上的门进入。打死两个敌人后跳入水中游向水中通道。见有蛙人向你射击。迅速跑上岸，拔枪干掉他们。再次跳入水中进入通道，游到另一水面。上岸爬上高台扳动开关，在岸边打死水中的蛙人及对岸的两个打手。游回大厅打死两个敌人。进入大厅机房扳动开关，将大厅水中的吊车平石升起来。返回大厅通过中间巨石跳到对岸。爬到右角处巨石后面，扳动开关，将直升机坪升起来。返回停机坪跳入坑中，进入通道来到中央机房，沿途干掉两个敌人三条狗。打死机房里的火焰喷射兵及打手得到电路板。返回大厅水边跳到对岸，安好电路板，锯齿机停止工作。现在可以取到红色电磁卡，返回中央机房，用红色电磁卡开门，走到门边干掉下面的敌人，跳下通道，跑入另一房间打死两个敌人，下到底层进入开着的门得到秘密物品。走向地面中间那个受伤的人面前，将他扶起。

第七关　40 浔(40 Fathoms)

潜艇失事后，劳拉在深水中沿着海底散落的油桶，向前游去，见到一个巨大沉船。从铁锚处的洞口进入沉船。迅速游入升至水面，拿出鱼箭枪干掉两条鲨鱼，进入右下方的入口，再游至左上方的入口，进入后游到底，再左转进另一入口，游至左角扳动开关，打开地板上的铁门，迅速游到铁门下通道，露出水面，游到此房门右上角潜入水中，找到开关，扳动开关，放掉房间里的水，返回跳上箱子进入另一房间，消灭一个人后，捡起秘密物品。跳向房间中间，落入下层，消灭两个敌人，跳上箱子，再跳入左上角的通道，进入通道后，先连续跳越，来到一个路口，右转后再右转，攀入小屋扳动开关，回原通道来到丁字路口，先右行到第一个暗室，扳动开关，关掉 2 个火堆后迅速跑到火区跑过火堆，扳动左侧的开关，打开第二个暗室的门，迅速跑出火区，去第二个暗室扳动开关灭掉火堆的火后迅速跑向第一个暗室，扳动开关灭火堆，而后迅速跑向火区，越过火区，扳动开关打开门。由于控制火堆的开关有时间限制，所以动作要迅速、连续、准确，方能通过。进门后跳入水中，拔出鱼箭枪打死鱼后，游到最高处，扳动开关后迅速游至最下层，进入刚打开的门，扳动开关拾起秘密物品，游到最高处上岸，沿通道走到尽头跳入石屋内，再找到下层的口，落入下层石屋，跑到右边拉动箱子至上方通道口下方爬入通道，扳下开关，下层石屋地面升起，回到下层石屋左上方有两个方孔，先爬入右方的方孔上层石屋，进入山石顶部的通道，扳下开关，返回下层石屋，再到另一个方孔下进入另一间上层石屋，到山石顶部的通道内扳下开关，返回下层石屋，来到屋内左上方的通道内走到尽头，拔枪干掉水中的蛙人，跳入水中。进入水下通道，上岸打死枪手和打手，在台阶处可得鱼箭，扳下开关，进门过关。

第八关　玛丽亚·多丽亚号(Wreck of the Maria Doria)

沿通道走到水边，下水后马上返回，拔枪干掉蛙人，跳下水底，得鱼箭，游入水下通道。上岸后，返身攀岩而下，向大厅里走，打死打手及枪手，进入里间，左转在屋角攀上上层通道，干掉两个枪手，跳入坑中得到秘密物品，返回大厅里间，在右角推动巨石(一下)，再到巨石后，推动巨石，再到巨石侧面推动巨石，再拉出里面的巨石两下，到巨石后面进入另个大厅，打死两个打手及一个枪手，再干掉楼下的敌人，跑向右角，攀岩下入暗道，得钥匙，返回推巨石处将第二块巨石推回原处，拉动左侧的巨石进入餐厅，用钥匙打开门按下开关，打开对面的门，拔枪消灭打手后，进入对面的门内，按下开关后，返回推巨石处，将第三块巨石推回原处。拉动第二块巨石，进入另一大厅，攀上二楼后左转，返身攀岩至尽头爬上平台，左转走到

头跳上对面平台,拾起第一块磁铁返回原来的二楼平台,至返身攀岩处再返身攀岩爬入中央上方通道,打开第一个手动门,再打开第二个手动门,跳上右角的箱子,拉动推到开关下。上到箱子顶扳动开关,将上层箱子拉出,爬上箱子进入右侧通道,打死一个打手,跳入一个房间,拉开箱子,得到钥匙,再将箱子推到开关下扳下开关。爬出门外,右转来到门前用钥匙打开门,进入房间将角上的箱子拉动推到一排箱子的后边,爬上箱子,将上层箱子拉动二下,越过箱子拉动推到一排箱子的后边,爬上箱子,将上层箱子拉动两下,越过箱子将里箱子推开,进入通道,跑过假地板时应在跑到一半时起跳,躲开侧面滚筒,向滚筒方向走去,见上方有一洞口,爬上后立即跳回原地,躲开滚筒后再爬入得秘密物品返回原通道向左走,爬上一间屋子打死枪手跳到下层船上,下水扳动开关迅速返回房间,爬入刚刚打开的门内,扳动开关右转,跳上左侧通道,扳动开关后返回,爬入另一通道,进入暗门,干掉三层的一个枪手及二层的两个枪手,从按下左侧的开关攀岩跳下二层右转捡起第二块磁铁,跑到开关处,按下开关,迅速跑到左侧的出口,攀上三层退回已放掉水的船屋,打开角落的手动门,左转直行跳入坑中,按下开关爬回原道右转再右转来到餐厅按下第一个开关,关闭对面的门爬回通道。左转再左转跳入坑中得第三块磁铁。爬回原通道右转直行。进入另一二楼下到一层。打死打手及枪手返回大厅。跳入大厅角落的水池。扳下开关上岸后干掉三个敌人。安好两块磁铁灭掉三堆火。从角落中拉出箱子,爬入上方通道,打死一个打手。扳动开关后转身,连续跳过几个平台,跳入水中,爬上岸后直行。进入另一水道中。右转上岸得鱼箭。用鱼箭枪干掉水中的鱼。爬上另外的出口打死打手。找到手动门后打开,扳下里面的开关。迅速跑进刚开的门,推动巨石,扳下开关。跳进刚打开的翻板,游到钥匙处。拿到钥匙后迅速返回。注意成群鱼的袭击。用钥匙打开门进入房间扳下开关。出房间来到坑中推动箱子。到开关下爬上箱子扳下开关。返回刚才的房间爬上通道,进入一所大房间的二层,干掉一层上的两个敌人。下到一层,干掉水中的两个蛙人。跳入水中,在有油桶的附近有一暗道。通过暗道过关。

第九关 生存地(Living Quarters)

一直向前游,扳下左边墙上的拉杆后从顶端的出口离开水面。向左行杀死一个打手得到医药包,进入一个大机房中,从另一端的出口离开。沿通道前进,打死3个打手,躲开滚动的油桶来到一间有喷火孔的房间。站在斜坡的最高处,一个跳跃抓住对面的缝隙,然后向右平移到底,扳下开关,关闭所有喷火孔。向左爬上去,沿通道前进,扳下开关调整机房中活塞平台的高度。从洞中跳下,回到机房,跳上活塞平台。连续跳跃前进,右边得到第一个秘密物品石龙。通过活塞平台从机房另一端的出口离开,消灭打手。沿通道来到尽头,将箱子推动3次后向东转,将里面的箱子也推动1次。这样跳下去后还能回得来。下去推上开关后按原路返回,连续跳过活塞平台可到达机房另一端的一个高平台上。扳下开关,将以前那个有喷火孔的房间灌满水。回到那间房间,扳下拉杆从打开的门离开。杀死蛙人,从旁边的洞口爬上,待气足够后再跳入水中,钻进洞。躲开巨鳗的攻击,扳下开关,打开另一块活动地板。从那里出水来到一间新的房间。干掉上面的打手,扳下开关,打开身后的门。进去发现两个开关,先右后左迅速扳下开关,返身跳跃,抓住刚升起的两块钢板的边缘。向右平移到底,爬上去扳下开关打开先前房间的一块活动地板。面向低矮的斜面,站在刚打开的活动地

板下,两个连续跳跃后就可以攀爬到低矮斜面上方的平台。返身前进,将箱子从原来的地方拉开。跳至箱子的对面,然后抓住边缘向左平移,爬上后返身跳上平台。

继续前进,从房间的另一出口离开。沿通道前行,消灭打手后,从他来的地方找到第二个秘密物品金龙。先不要急着跳下,跳上上面的平台,踩落活动地板,捡起金龙,然后走过玻璃离开这里。

回到走廊,沿斜坡滑下,杀死水中的食人鱼。从活动地板来到海中,找到第三个秘密物品玉龙及M-16子弹。回来继续前进,来到一间都是斜坡的房子,跃过由几个斜坡包围的陷落地板后,设法攀爬抓住房间当中的斜坡边缘,向右平移,爬上去从出口离开,在一间华丽的房间里杀死打手。继续前进,推开箱子来到一个大厅,杀死3个打手后,拉开低处的箱子找到剧场钥匙。回到二楼,将原先推过的箱子拉开两次,从后面进入,打开剧场大门,进去消灭两个打手。爬上右侧平台,杀死另外两个打手后找到开关。扳下开关,打开幕布,进入,拉开箱子,利用箱子爬上平台。按下其中的按钮,将先前捡到的剧场钥匙的低处灌满水,回到那里,从出口离开。

第十关　甲板(The Deck)

向右消灭打手及喷火兵后继续前进,在角落里找到榴弹发射器。回到出发的地方跳入前方水池,杀掉两条食人鱼,上岸捡到可怕的钥匙。回到水中从另一出口离开,杀死又一个歹徒及喷火兵后来到一堆箱子处。先将单个箱子与其他箱子推到一起,然后将上面的箱子推到右边,最后将两个箱子拉开,露出一道门。捡起照明弹,用可怕的钥匙打开门,拉下水中的拉杆,回到杀死第二个喷火兵的地方。消灭打手。从那里的活动地板落下,爬上梯子,扳下右边的开关,将刚才有水的房间中的水排尽。

回到那里拉开箱子,进入后面的通道。爬下去找到一片水域,当中有只黄色的救生艇。跳入水中上左岸,打死打手及水中的2个蛙人,捡起木箱后的弹药。在水底的水草中可以找到第一个秘密物品石龙,从左边的通道离开,干掉匪徒得到霰弹枪子弹。在叉路口继续向前,捡起医药包后跳下,正好落在救生艇上。捡起客舱钥匙和鱼叉,在船上杀死水中的两条鲨鱼。回到左岸,再打死第三条鲨鱼后,回到叉路口。这次向左转,连续数次攀爬,来到了第四层甲板上。打退几个爬上来的打手后,来到第三层有游泳池的甲板。消灭游泳池中暗门后面的蛙人,找到第二个秘密物品金龙。在游泳池旁的箱子后面还可以找到一些M-16子弹。再跳到第二层甲板,借助两个平台的帮助来到棕色的屋须。

从涡轮的右后方返身落下,抓住下面缝隙的边缘,向左平移并爬上去,跳到对面的平台。一路前进,借助小平台的帮助跳上山坡,干掉两个匪徒得到医药包。继续前行,从突起处跳至屋顶,再跳到左方的屋顶后从上面的活动地板陷落。

杀死打手。向前走,当门自动打开时杀死两个打手。返身拉开门旁的箱子,扳下其中的开关,打开此层的一扇门。进入后用客舱钥匙打开门,按下其中的按钮打开原先相对的两扇门中的一扇。进入刚打开的门内,前行,连续两次跳跃,从洞中落到棕色的屋顶上,可以找到储藏室钥匙。

回到第二层甲板,从先前跳到棕色屋顶的白色平台向左转,一个跳跃抓住对面平台的边缘,向右平移后走过玻璃找到玉龙及榴弹,而后避开玻璃跳到第一层甲板。

回到本关一开始的地方，按当初的路线来到涡轮机下，用榴弹或M-16打死两个喷火兵后，用钥匙打开储藏室，在里面可以找到第一个古文明遗物六翼天使。

第十一关　藏山(Tibetan Foothills)

射杀老鹰后向左转，跳过第一轮雪石，躲在左边的凹处逃避第二轮雪石。爬进洞门后从突起处从靠右边一点的地方一跃，破冰而入。下滑过程中迅速起跳至右边的洞中。一路前行出洞口。杀死儿只老鹰进入正下方的洞口，躲开掉落的冰柱，出洞向右转，寻路前进直到滑下斜坡，来到小水池边。躲开上方掉落的冰柱，继续前进，直到跳到有医药包的平台上。然后一路爬上来，这里是有雪地摩托的空旷之地，杀死两个打手后在右边找到第一个秘密物品石龙。此处小屋的门还锁着，所以乘上雪地摩托进入左边的山洞，辗死一个打手来到一片空旷地，下车跳入前方的山洞，杀死2只雪豹，将堵住洞口的两个箱子拉开。回到雪地摩托，经过一系列惊险的斜坡飞车，进入刚打通的洞口(Ctrl键可以加速)。再一个惊险飞车越过悬崖，继续前进，在叉路口停车。

沿右边的通道前行，捡起地上的榴弹，再沿冰壁爬上去。扳下开关打开左边通道尽头的门，返回途中干掉2个打手，进门继续前进，杀死打手，经过一条长长的横梁来到一个洞中，消灭2个打手后出洞。先不过断桥，下车跳到右边的平台上可以找到第二个秘密物品玉龙。从这个平台一侧的雪壁爬下，杀死3只雪豹，可在坑里找到榴弹。回到雪地摩托处，消灭2只雪豹，再乘雪地摩托飞车跃过断桥。

躲过右边的雪石下车，进入山洞，来到一个分叉口。扳下左边门旁的开关进入其中，走到底发现对面雪壁中有把钥匙。按原路返回到刚才有雪石滚下的地方，沿梯子向下，得到吊桥钥匙。从旁边的洞中跳下，破冰消灭打手。继续前进，躲开冰柱，扳下开关，从上方打开的门离开，然后从旁边的冰壁回到先前的叉路口。这次骑上雪地摩托向右行，用吊桥钥匙开启吊桥，过桥来到右边。避开雪石，继续前进。这时忽然发生雪崩，将后路封死了，看来只有加大油门冲过悬崖一条路了。

回到刚才的空地，捡起地上的小屋钥匙，打翻一辆武装雪地摩托，骑上自己的摩托回到刚才洞的小屋。下车进屋，捡起屋中的弹药和医药包，扳下开关，打死冲出的3个打手。从刚打开的门进入，打死摩托杀手，骑上刚缴获的摩托继续前进。

通过悬崖左侧的斜坡来到对岸，下梯子躲开滚石，找到第三个秘密物品金龙。驱车爬上斜坡，干掉两个摩托杀手，下坡将对面的箱子推进去。进去打倒2个打手，站在悬崖边消灭另一个打手，返身攀住悬崖边缘后落下。在受伤时的一刹那及时用医药包补血，然后再抓住岩石边缘，再落下就可来到悬崖底，跳入水中，从左边上岸后进洞。

第十二关　巴克汉僧侣(Barhang Monastery)

沿通道来到神殿前的广场，帮僧侣解决打手。最好不要触犯僧侣。从神殿对面的梯子爬上去打死乌鸦，继续沿平台向上，来到石堆上消灭另外两只乌鸦，返身落下，抓住下方的缝隙向左平移，来到神殿二楼。等这里的两个僧侣消灭打手后，进入有两个滚盘房间对面的房间，沿梯子向上，来到大佛殿二层，得到主厅钥匙，前行躲开两块滚石的袭击，捡起地上的照明弹。在叉路口向右，爬下梯子将箱子向里推一格。回到叉路口向左转，跳入水池，努力克服水流的障碍，从水底通道离开。跳下深洞后，在漆黑的通道中点起照明弹，继续前进。巧

妙地穿过3道活动门，爬上梯子。帮助僧侣干掉两个打手，得到医药包，拉开箱子打开通道。回到黑暗的房间中，找到第一个祈祷者之轮，但是触发了所有的喷火孔。在捡到祈祷者之轮的平台上紧靠右墙站立，两次立定跳就可以离开了。

回到刚才的走廊，用主厅钥匙打开佛殿大门。在僧侣的帮助下解决掉来袭者，进入右边第一道门，躲开第一道铡刀机关，在左边的房间里找到练武室的钥匙，用它打开鼓室中锁着的门，得到屋顶钥匙。于是来到有两个滚盘的房间里，用屋顶钥匙打开其中的门。扳下金色雕像后的开关，迅速通过喷火孔通道。向左进入庭院，让3个僧侣处理掉2个匪徒后，扳下其中的开关，打开两块活动地板，爬上梯子可找到M-16子弹。从刚打开的活动地板落下，击碎玻璃得到两块宝石。扳下角落里的开关离开这里，出庭院向左转，将一块宝石放在两座金雕像之间的凹处，即可打开身后的门，将箱子拉出得到第二个祈祷者之轮，回到捡到练武室钥匙的地方，爬上梯子跳到大佛的左手上。穿过大佛的头，将另一颗宝石放好，打开大佛底座下的活动地板，绕到大佛的背后，可得到第一个秘密物品金龙。

从大佛左侧的通道进入右边的第一个房间，移动其中的箱子，找到弹药，出门进入斜对面的通道，来到水池前。跳入水池，在水中通道尽头可找到第二个秘密物品石龙。

回到大佛底座下的房间，跳入打开的活动地板。沿通道前进，扳下开关进入打开的房门，推动箱子阻断水流，可使水池中的水流光。跳入没有水的水池里，推动箱子，得到第三个祈祷者之轮后离开。来到一条满是狼牙袋的通道前，喷火孔会自动熄灭。看准时机跳入，躲开狼牙袋的袭击，爬上后避开滚盘。用这种方法通过这条危险的走廊。过后先别急着离开，在最后一道滚盘经过的通道两旁有些可以躲避的地方。利用这些凹处避开滚盘，再躲开两道活动门就可以找到第三个秘密物品玉龙。继续前进，得到陷阱门的钥匙，回到大佛殿。用陷阱门钥匙打开佛殿左侧的活动地板，落下去后向左扳下开关，打开通向佛殿的门。帮助僧侣消灭打手后，转身沿着山谷直行，找到隐藏在岩石深处的梯子，爬上去继续前进，消灭乌鸦和打手，走过索桥。再打落两只乌鸦，来到一间小屋旁，借助旁边两个平台跳到屋顶上，落下后找到第四个祈祷者之轮。

回到大佛左侧的通道，进入右边第一间房间，向前跳过陷阱。向右转，再向左转上楼。消灭身后的几个打手，破窗而出，扳下开关打开旁边回去的门。转身沿梯子向上，最后可得到第五个祈祷者之轮。

回到佛殿，进入佛像左侧的祈祷室。将5个祈祷者之轮全部放进空位，进入打开的大门。将六翼天使插入机关，打开旁边的小门，进入其中。

第十三关　复仇陵墓(Catacombs of the Talion)

躲开冰柱出洞口，攀住左边的岩石缝隙向右平移，爬上后可找到第一个秘密物品石龙及照明弹。沿梯子下来，打死雪怪，扳下开关。顺原路回到刚才的岩石缝隙旁，返身滑下，抓住边缘，然后爬上去，马上接一个后空翻就可跳到对面的楼梯上。杀死雪豹并躲过冰柱的袭击，进入刚打开的门，杀死两个匪徒。干掉两只雪豹，在右侧的洞中找到医药包，触发斜坡高处的雪球后，跳到右边的平台上。跑过两块活动地板，爬到梯子顶端，一个反身跳落到身后的平台，扳下开关，打开笼子，得到西藏面具。跳入已经干涸的水池中，避开尖刺后用西藏面具打开门。

迅速爬上左边的平台以躲开雪球的袭击，然后再处理掉4只雪豹，爬上右边的梯子，找到一些榴弹。回到空地，跳进左侧的山洞，在冰湖旁消灭6只雪豹。爬上岩石，在后面的水里找到第二个西藏面具。消灭两个打手，回到刚才找到榴弹的地方，用面具打开门，点起照明弹进入这漆黑的房间。

扳下房中的灯的开关，并放出4只雪怪，消灭它们后捡起一楼的医药包和弹药。回到二楼，拉出右边的箱子，放在铁闸下，以防铁闸落下。扳下开关离开这里，打死2个打手，进入刚打开的门内。

向左避开滚来的雪球，沿索桥到顶。跳至右边的梯子上，爬上去跳入水池。迅速上岸并杀死三条食人鱼。潜水来到左边的地区，沿第一个梯子爬到顶，落到左边的斜坡上，滑下后一个后翻跳到后面的平台上，可以找到第二个秘密物品玉龙。然后继续前进至一扇门前，爬上此处的梯子，在顶端一个后翻落到身后的平台上，扳下开关就可找开此门。

消灭从左边扑来的雪豹，扳下开关打开空地中的大门。回到那里进入大门，落入洞中，杀死3头雪豹，在角落里可以找到弹药和医药包。扳下开关，杀死另一头雪豹后回到外面。再进来，跳过坑洞，避开正面的雪球，触发左边的雪球以击碎右边的冰门。

踩在一块深色地板上，打开限时门，进去后慢慢走过尖刺，爬上右边的石壁，得到第三个秘密物品金龙。站在旁边的门前，门会打开。跳到右边的窗台上，经过雪球后落在另一块深色的地板上。此时前后两扇门都已经打开。爬回窗台，跳过第一道门后迅速进入第二道门(只要踩在深色的地方，第一道门就会关闭)，跳到梯子上向下爬。

第十四关　冰宫(Ice Palace)

向钟射击，打开旁边的门，里面有些关着雪怪的笼子。爬上二楼，捡起角落里的医药包。回到一楼，利用跳板跳到三楼，扳下开关并捡起旁边的弹药。干掉放出来的4个雪怪，在原来关着雪怪的笼子里捡到医药包，扳下其中的开关升起旁边的铁板。拉出狭长通道里的一道石墙，走过无形桥，找到第一个秘密物品金龙。利用黑栅栏前的跳板跳上刚刚升起的铁板，跳起向钟射击，升起第一道铁栅栏。利用后面的跳板来到三楼，在两个斜面之间来回跳跃并向钟开枪射击，打开这里的铁门。爬上后面的楼梯，打死一个雪怪后捡起照明弹。在右边的山洞里得到第二个秘密物品石龙。继续前进，杀死3只老虎，取得西藏面具。此时原先藏有石龙的山洞中的木门已经打开，沿通道前进，杀死一个雪怪。从最里面的洞的中央跳到下方没有尖刺的地方，干掉雪怪，捡起角落里的弹药。用西藏面具打开房间里的门，过索桥，按下开关融化冰湖，在水里找到宫锤。杀死食人鱼和老虎后，游入深处上岸。

避开冰柱，并打死4个雪怪。进入左边的通道，避开冰柱继续前进，消灭又一只雪怪。在尽头找到榴弹，然后返回到右边的通道，捡起医药包，并杀死雪怪。进门后在雪球的追击下，从尽头的出口离开。返身滑下并抓住边缘，向左平移到到尽头再爬上，然后迅速返身跳到身后的平台。沿冰壁向上爬，落下后来到冰宫，用宫锤敲打大鼓。

爬下冰宫左边的梯子，按下开关，打开藏有玉龙房间的门，得到第三个秘密物品玉龙。然后进入大鼓底部的房间，得到Talion，出房间后，与大冰怪大战一场。

第十五关　西安神殿(Temple of Xian)

一直向前跑，虽然西安匕首就在前面，但由于周围的地板陷落，只好不断沿斜坡下滑。

跳过铡刀并避开身后的滚石。当滑下瀑布时，跳起并在空中转 180°，抓住瀑布岩石的边缘，向左平移后可得到第一个秘密物品金龙。杀死两条黄色食人鱼，出水面，来到一间庙宇前，杀死两只老虎后利用左边的跳板跳上屋顶，扳下右边的开关来到前面杀死两条黄色食人鱼旁的梯子处，爬上去打死一只蜘蛛，返身从断开的梯子处爬下。最下方是第二个秘密物品石龙（等一会儿从左边平移得到）。落到第二层向左平移，攀上去再爬下梯子，得到石龙后向右行，再消灭一只蜘蛛。跳上梯子向上爬，来到一间有剑坑的房间。爬上梯墙并来到右边最高处，然后一个后空翻落到身后的斜坡，再跳到对面没有剑阵的平台上。跑到活动地板的最后一块停步，落下后就正好站在岩浆区中央的平台上。捡起霰弹枪的子弹，从前方的斜坡滑下，利用跳跃避开剑阵，并落在唯一块没有剑阵的地方，捡起地上的榴弹后，爬上去扳下开关，打开前面庙宇的门。

返回去，进入庙宇，这里是兵马俑主厅。进入右边打开的门，然后连续在斜坡间跳跃，直到从红色的门离开。落下陷阱，迅速扳下前方的开关，然后在两边的石板合拢前，从身后刚打开的门离开。避开先后 3 个滚子的袭击，爬上梯子来到一间漆黑的房间。扳下屋里的开关，杀死老虎，从打开的门离开。爬上梯子，看准时机避开两把铡刀后落下。再穿过两个滚盘来到兵马俑主厅的横梁上。杀死两只老鹰，按下左边墙上的按钮，迅速转身并连续跳跃，在身后的门关上前离开。

避开 4 个狼牙袋，先按下左边的按钮，然后迅速按下右边的按钮。在翻起的铁板落下前和打开的门关上前冲过去。当巨石追来时看准时机一个后翻就能跳到巨石后面。然后跳上前方的平台得到龙之封印。跳到右边的平台上，爬到龙头后的黑暗房间里，捡起弹药后扳下开关，可以在岩浆区中升起一些平台。从另一边的出口离开。站在右边第二块平台上跳向当中的斜坡，然后马上跳到后边的平台上。再跳到左边的高柱上，继续跳跃直到借助跳板的帮助来到前方的平台上，而后迅速后退并悬挂在边缘以避开滚来的巨石。通过平台不断向上，利用另一个跳板可以跳到后面的横梁上，再跳到对面的横梁上，可以找到第三个秘密物品玉龙。继续借助平台跳跃，直到到达左上方的房间，拉出画有鬼脸的箱子，扳下里面的开关，落入打开的洞中，后空翻躲开滚下的巨石。

回到兵马俑主厅，用龙之封印打开这里的门。避开滚盘后滑下斜坡，来到一间有水的房间。把 3 个开关全都扳下，在头上的钉板落下前离开。爬上平台跳入水中杀死食人鱼，扳下拉杆关闭水闸，然后游入长廊中，拉下门后的拉杆，打开先前水中关着的门。游进去拉下拉杆，再从刚打开的门出水。杀死食人鱼，在钉板的追击下迅速扳下开关落下去，在水流的帮助下沿一条极长的通道前进，捡起金钥匙，离开水面。用钥匙打开梯子旁的门（在本关刚开始时杀死两条黄色食人鱼处）。进水向右转、放下拉杆，杀死食人鱼回到叉路口向左游。出水后进入蜘蛛洞。消灭大大小小不少蜘蛛，捡起照明弹和弹药，最终来到大蜘蛛洞。

利用平台跳到巨大蜘蛛巢正下方的平台，然后离开，一个跳跃得到银钥匙，用它打开庙宇右边房屋的门，躲开两块巨石，爬上顶端。杀死老虎和老鹰，跑过索桥。爬上平台，避开两个滚盘，按下索桥后面的按钮，借助 4 个跳板连续跳跃至顶端，进入方才打开的门。躲过钉板爬上梯子，此处有个钥匙孔，再躲过钉板跳上梯子，在通道尽头扳下开关。进入刚打开的门，几次跳跃后在龙头处得到主室钥匙。回到刚才的钥匙孔处使用它，跳上翻起的铁板，沿

梯子向上。来到第二条龙像的龙头处爬上梯子,在两把铡刀前各以一个后翻(上键 + Ctrl 键 + Alt 键)躲开,爬到顶端后离开。

第十六关　浮岛(Floating Islands)

消灭一个飞行武士,连续跳过两个斜坡,攀上左方的平台,扳下开关滑下,并跳到另一个小斜坡,来到刚才打开的洞口旁。打死 3 个武士爬上去,在房间里找到神秘铭牌及其他物品。出去消灭另一个武士,跳到这里一棵树旁的平台上,返身跳上屋顶,可找到第一个秘密物品玉龙。从这个浮岛的一边返身落下,抓住下面的边缘,爬上岛的底部。扳下开关从出口离开,一连串跳跃攀爬,最终得到中央第二块神秘铭牌。寻路回到出发点,来到一扇大门前(这条路与先前找第二块铭牌的路差不多,只是最后不到 T 字型笼顶)。捡起地上的弹药,用两块铭牌打开大门。桥右方的是第二个秘密物品石龙,得到后回到原处,跃过左边绿色圆石滑下斜坡,用后空翻避开滚下的圆石。

跃过间隙跳到对面,再跳到右边的小浮岛上,利用滑轮落在下层桥上。打死两个武士,扳下开关,打开滑轮终点的门。抓住旁边房间里的滑轮下滑,到达时迅速爬上梯子,向上直到顶端,返身抓住边缘,并向左平移再落下。回到第一个滑轮处,以一个完整的滑行来到通道。杀死两个武士,移动箱子来到二楼。找到 M-16 子弹并扳下开关。下到房屋中央的沟中,扳下开关,返回二楼,用一个助跑跳落入岩浆瀑布中央刚打开的洞中(在空中做一个抓的动作能够正好落入其中)。捡起其中的弹药继续前进,扳下开关,打开刚到这里的上层通道。沿左边的通道游去,扳下开关,关闭 3 把铡刀。进入刚打开的通道,扳下剑坑后的开关回到滑轮处,再按前面的路线直到进入刚打开的门。这里有两扇关闭的门,从当中落下后扳下开关,干掉 4 个忍者及 4 个武士。扳下另两个开关打开出口,以及先前两扇门中的一扇,杀死埋伏在出口的忍者,再捡起榴弹,扳下开关,回到先前的房间,杀死两个复活的武士后进入另一扇门。爬上梯子,以两个后爬上顶端,然后在两个斜坡间来回跳跃,来到左方的平台上。打死忍者后,将箱子拉出来,跳到左边的平台上,然后通过左右两岸的平台来到一个通道,在尽头可以找到第三个秘密物品金龙。

第十七关　龙穴(The Dragon's Lair)

击毙四名武士并扳下两个开关,然后进入旁边的房间里消灭 6 个忍者,捡起神秘铭牌和其他物品。用铭牌打开门后,来到一个巨大的墓室中,突然间,停放在中央的尸体放出强烈的闪光,化成一条巨大的喷火龙。与龙决斗时最好用自动手枪或冲锋枪,站在龙的对面,面向龙头方向。当劳拉举枪瞄准后,按住发射键连续攻击,同时迅速向一侧以龙为圆心跑动,注意应保证能让劳拉侧身向龙射击,并与龙喷出的火舌保持一定的角度,使龙火只能喷在身后。当跑出一定距离,待火龙吐完一口火后,再返身往另一侧,也沿弧状路线跑动,不停地射击。这样几个来回下来,就能打败火龙。如果让火龙烧着跳入水中,水下还有许多物品可取。。当巨龙倒地时,要尽快将龙肚子上的匕首取走,这样巨龙才会真正死亡,然后冲出打开的门,跑回去。

第十八关　回家真好(Home, Sweet Home)

劳拉正在家中端详着手中这把神奇的匕首,突然警报响起。原来是那伙欲抢夺匕首的家伙追到家里来抢了。马上用钥匙打开床边的武器库,端起霰弹枪,带好医药包,将所有来

犯之敌全部消灭。

三、游戏心得

如果使用一代的秘技，则会粉身碎骨。

跳关秘技

点燃打火纸(/)、上前走一步(Shift + ↑)、向后走一步(Shift + ↓)、原地转 3 圈、向前跳一步(Alt + ↑)。

获得所有武器秘技

点燃打火纸(/)、上前走一步(Shift + ↑)、向后走一步(Shift + ↓)、原地转 3 圈、向后跳一步(Alt + ↓)。

黑暗王朝之明日的战争

Dark Reign:The Future of War

一、游戏简介

这是一款由 Activision 公司推出的即时战略游戏。游戏支持 640×480 高分辨率，画面颇有特色，画面中的士兵和战车的体积都很小，游戏中的地形很漂亮，层次丰富。另外整个游戏的运行也相当流畅，操作很顺手。游戏音乐、音效雄壮激昂。人工智能很高。操作简便，支持包括互联网、局域网等在内的 5 种网络连线对战方式。在局域网连线中，只要一张盘就可以进行对战。

游戏中可让部队按照预先设定的路线行进，方法很简单，用鼠标点出依次要到的地点，完了再按一下“GO”键即可。当然还有一种更简单的操作方法，见下面的游戏中热键一览表。这样即使要绕很长和很曲折的路线到敌人的后方去偷袭也变得轻松起来，不用再亲自率领了。游戏中的行走算法写得很好，即使相隔很远的地方也只要你直接点一下就行，不会出现那种有战车卡在某个地方不出来的现象。

游戏共有 12 关，但在每一关开始的时候都可以任意选择某一方人马。就是说，你可以在第一关扮演自由战士，而在第二关率领帝国军队进行战斗，不必选定一方部队后就只能用这边一直玩到底。

游戏说明很详尽，在 Help 子目录下面的 GAME.HLP 里有所有想要知道的建筑、士兵、战车的说明和使用方法、游戏的操作和整个故事背景。

二、游戏操作

这个游戏在安装的时候提示必须要英文 Win 95，其实可在中文 Win 95 下运行的，但要先在英文 Win 95 下安装，再把安装过后的文件拷到中文 Win 95 的相同目录下就能在中文 Win 95 下运行。

Ctrl + 数字键：可将选定的单位进行编组。如果要重复编组，可在选定单位之后按 Alt + 数字键。重复编组指这一部分队伍既可以在用 Ctrl 键编组的队伍当中，也可以单独成为

一组,这样在玩家有选择地前进的时候就非常方便;

ESC:选项菜单;

~:特殊功能菜单;

F1:得到所有键盘功能表;

Pause:暂停;

Home:设定集合点。选择一个制造厂再按此键,然后再在地图上的某一位置点一下。这样此制造厂生产的所有军队都会自动聚集到那个地点去;

End:在选择了修理工厂或充弹厂后按此键,在地图上选一个点,这样所有维修完毕或充弹后的单元都会移动到这个地点去。

PrintScreen:自动截图功能。在游戏中按下此键可以存下当前屏幕上的图象;

+或-:切换音轨;

Spacebar:寻找交锋地点。有时我方基地或部队与敌人遭遇,但是并不知道何处受到攻击,按此键后屏幕就会切换到出事地点,便于玩家快速作出反应;

M:强制移动。当选定一个单元后,如果想要移动到某一地点,而这个地点又已被某个建筑或其他单元占领,这时光标将会变成攻击光标或选择光标。按此键,再指到目标地点,即可成功到达该处;

A:攻击。选定单位之后,按此键,然后再指向目标的位置进行攻击。这个功能可用于攻击那些没有给玩家显示出攻击光标(红色的十字架)的东西,比如盟军或是中立者的部队、变形后的部队或是敌人目标可能处在的位置。

Shift+A:原地攻击。选定单位后按此组合键,再指向目标,只要目标在部队的攻击范围内,部队即可自动开始攻击,同时自己停在原地不动。这样避免冲得太前面而和敌人大部队遭遇;

B:制造菜单;

Shift+D:自爆,选定 Tachion Tank 后,按此组合键可使其自爆;

E:选择目前屏幕上所有单位;

F:保持队形移动。选择单位后按此键,当部队到达目的地之后将重新组合成选定时的队形;

H:回到主基地;

I:特殊功能。激活选定单位的特殊功能,例如选定渗透者再按 I 键就会开始变形(Morph)功能;

Shift+L:强制卖掉水。在游戏中最重要的资源就是水,右下角蓝色的色条表示我方的水库,集满后可卖 3000 元钱。未集满时按此组合键可把现有的水强制卖掉,但是这会少得 500 元钱;

N:选择下一个单元,按此键可以依次切换你所有的部队;

O:命令菜单;

P:路径设定菜单。在这里可以设定部队的行走路线和行走方式。另外,在选定部队后再按住“Tab”键不放,直接用鼠标点出要走的路线也能达到同样的效果。放开“Tab”键,部

队会自动开始前进；

Shift＋Q：退出；

R：按此键可启动机械师(Mechanic)和医务人员(Field Medic)修理或医疗的功能。它还能用在受损的单元上，使他们自动回到最近的战地医院(Field Hospital)或维修站(Repair Station)接受治疗。

S：选定单元后按此键可终止单元目前的行动；

W：按此键可使选定的战斗机返回基地补充弹药；

X：分散部队。当一组部队在一起行动时很容易被敌人的大规模杀伤武器攻击，比如shredder。按此键可使部队分散行动，而且分散后还可以继续执行攻击的命令。不断按“X”可以使部队不断分散。

三、游戏简介

在游戏中，玩家扮演的不是交战双方的任何一方，而是来自第三方的力量。游戏中大多数的关卡都是对你的一次测验，是虚构的战争。在单人任务时只能选择两方的部队，但是在连线对战里却可以选择第三方力量，即选择多格兰。他们可以使用双方的所有建筑和装备。

由于游戏中的兵种千变万化，各种奇谋妙计都可以使出来。单人任务模式显得单调，连线对战的魅力或许要超过了目前见过的所有即时战略游戏。比如单就具有特殊本领的士兵来说，游戏中有就有很多种。

游戏的兵种

渗透者(Infiltrater)：可以装扮成敌人的士兵，潜入敌人的基地去偷取情报。

侦察兵(Scout)：可以变身成为石头或树木，躲过敌人的搜寻，而且速度奇快，视角宽阔，是侦察地形的高手。

狙击手(Sniper)：具有和侦察兵相同的变身本领，而且还佩带了一把射程很远的电磁射钉枪，很容易就能消灭敌人的士兵。

破坏者(Saboteur)：可以变身成为树木和岩石以方便向敌人潜进外，所有的建筑被他攻击到的都将只剩下一半血。

牺牲者(Martyr)：能抱着一堆炸弹冲向敌人，他周围的所有东西都将受到极大破坏。

终结者(Exteminater)：一种装备有喷气包的士兵，可悬浮在空中，不仅能在水上行进，而且还能上到悬浮战车上不去的一些陡峭悬崖上。

游戏中除了有医院和修理厂外，还有可跟随部队移动的战地医生和修理战车的机械师。

游戏的建筑物

遗物(Amper)：一种特殊的上古时代的遗物，可以射出一种特殊的兴奋剂，使快要死亡的士兵的生命力一下子充满，然后这些士兵的生命力再一点点地消退到零。

空间传送装置：可在瞬间把3辆战车传输到地图上的任意地方。

变相运兵车(Phasing Facility)：一种神秘的装置，通过一种可在地下行动的运输车，把部队运送到地图上的任何地方，不会被敌人发现。一次可以传送5辆战车或士兵，到达目的地后，运输车会自动回到基地去。

水源破坏装置：造价昂贵(10000元)，没有攻击能力，用于破坏水源，使其无法使用。

命令

在命令(Order)栏中有几个选项:侦察(Scout)、骚扰(Harass)和搜寻并消灭(Search & Destroy),最后一种因设计得并不成功,在实际使用的时候作用并不大。

编辑器

游戏中有几个非常精采的编辑器。首先的一个是关卡编辑器,它不仅可用来编辑地图,还可以设定敌人、中立者和盟军的任务,完全可以自己编辑一个单打的任务关出来,非常出色。第二个编辑器是用来编辑游戏中电脑的人工智能的,有很多可设定的选项,这样可调节电脑对手的策略,改变游戏的难度。第三个是用来编辑游戏中所有的建筑、武器、士兵的属性等,因此这个游戏已经不再需要什么秘技了。

游戏背景

2250年,地球的人口已经突破了300亿,环境急剧恶化,尽管科学家想尽办法来解决环境、生存、水和粮食等问题,但是收效甚微。地球上的资源濒临枯竭,各地不满情绪开始滋长,犯罪活动也频繁起来。地球联邦在木星的一个卫星上建立了殖民地,把罪大恶极的罪犯送到那里进行殖民改造。并建立了一个木星监狱管理机构(Jovian Detention Administration,简称JDA)进行管理,并赋予他们极大的经济和军事独立权。由于每年约有100万罪犯被送到这里,很快这个木星卫星已经不堪重负,JDA开始开辟新的星球,建立新的殖民地。

2447年,JDA的首领大任(Dalen)和几个殖民星球上居住的当年的罪犯的后代们进行了谈判,让他们到未知的星球进行探索,有朝一日还他们以自由。当然,这只是他的手段而已,他根本没有放他们的打算。因为这些罪犯们到了殖民星球上后,并不是像想象的那样带来混乱和暴力,他们在极其有限的资源下表现出了惊人的生存本领,一旦给他们自由,一定会对JDA构成威胁。

这些人类的先锋们在一个又一个新的星球上建立起了适合人类生存的生态环境,地球上的人们开始大规模地迁移。到了这一代人们的孩子成长起来,有上百个星球被占据,到了第二代,人类在银河系中占领的星球达到了上千个……。水成了最重要的资源。其实水资源是很丰富的,但是却被JDA牢牢地控制在手里,而他们实际上也因此成为整个人类的帝国军队,此时他们改名为帝国(Imperium)。人们大都对他们不满,但却无人反抗。

2507年,一艘帝国飞船被劫持。虽然最后反抗者被帝国全部消灭,但是这件事还是让帝国提高了警惕。他们想出了一个高明但是却很残忍的办法。他们集合了当时所有最优秀的科学家,研究出了一种可以改变人体基因里的DNA结构的药物,这种药物有两大作用:一是它会使人的生命功能到了25岁就会完全停止(其实就是死亡);二是服用它的人左眼会完全瞎掉。帝国部队让所有殖民地上的居民都服用了这种药物。这样一来,帝国不用再担心有什么大的暴乱发生,因为他们和他们的子孙都只能活到25岁,而且从失明的左眼也很容易辨认出来,非常易于防范。从此他们过着与世隔绝的生活。人们称他们为标记人(The Marked)。

到了2600年,伊拉加斯(Ilacas)诞生了。他5岁时就精通7门语言,与他父母交情很深的正常人卡达(Cardat)把他当作自己的孩子来对待。伊拉加斯19岁时在基因学方面有很深造诣,两年后他的研究找到了解决标记人身上的那道符咒希望。但是,他没有把握是否能

在剩下的三年中找到解决的办法。于是他把研究结果公布于众，让其他科学家能够继续进行下去。在研究结果公布后的一个星期内，伊拉加斯、卡达和其他所有与研究有关的人都神秘地死掉了。但是，他的思想已经迅速传播开来。标记人为此反抗，而且迅速遍及整个银河系。他们的行动还得到了银河里其他势力的支持，虽然这种支持出于不同的目的。起义军越来越有组织，他们自称自由战士(Freedom Guard)，席卷整个银河系的战斗风暴很快蔓延开来。

2382年，一个叫多格兰(Togran)的物理学家在默默地工作着。他的出身很不简单，父亲是地球联邦的最后一位主席，母亲则是位出色的物理学家。他不到20岁在学术上的成就已经远远超越其母亲，成为世界上首屈一指的物理学家。经过多年的研究，他发现了元素115，并以此推翻了爱因斯坦的理论，成功地揭开了创造物质的秘密。他决定离开这个纷乱的世界，到一个陌生的星球去，用自己的理论创造出一个真正的人类天堂。

和他一起出发的有220人，他们都是世界上最优秀的科学家。可是他们的飞船在半路上就被帝国拦截下来了。令人吃惊的是，在所有的同行者都毫不知情的情况下，多格兰装备了武器，并且杀死了两个帝国士兵，引爆了预先装在飞船上的炸弹，随即他自己就消失了。帝国军舰到处追捕，但一无所获。剩下的科学家们则随着被炸坏的飞船偏离了航向，来到一个陌生的星球上。他们在这里继续研究，并且养育自己的后代。每一代人都从未放弃找寻多格兰的梦想。因为没有他，别的人无法掌握物质组成的奥秘。一个世纪过去了，多格兰始终没有出现。自由保卫者和帝国之间的战争不可避免地来到了他们的星球上。虽然他们科学技术很先进，但他们的家园最终还是被战争毁掉了。玩家作为某个科学家的后代，驾驶着飞船离开了这颗星球，在茫茫太空中四处飘荡。忽然有一天，接到来自多格兰释放出来的信息。原来，在当年的事故之后，他降落的那颗星球被帝国的毁灭性武器完全摧毁了，他在临死前释放出这个信息，希望能有人找到将他救出去的办法。这个信息中含有一种起义的能量，可以带到当年的那个时刻。但是这个机会只能有一次。如果失败了，那么多格兰、玩家和整个人类的命运将无可挽回。在这个信息里记录了一些当年自由保卫者和帝国之间的经典战役，如果能通过这些考验，就证明有足够的能力拯救多格兰和自己，时空之门将为之打开。现在，开始改变整个银河系命运的战斗吧……

三、完全攻略

第一关　袭击阿尔西尼

自由战士：

攻击帝国军队的水厂，并摧毁其防御力量。反击行动即将开始，但需要在足够长的时间内保护我们的设施，以便能采集足够多的纯水以备所需。

胜利条件：建立一间训练所(Training Facility)和一个兵工厂(Assembly Plant)，摧毁所有帝国军队水厂的防御力量，存储8000单位的资源。

本关战斗很简单，熟悉一下车辆受地形限制的感觉，这将是今后常遇到的问题，只要消灭位于东北方帝国军队的基地和水厂即可过关。

帝国军队：

一群反抗者占领了阿尔西尼星球上的一个水厂。此次任务是摧毁那座水厂，消灭敢于

发起挑战的人。

胜利条件：建立一间训练所和一座兵工厂，消灭所有敌方运输车（Freighter）和水厂（Water Launch Pad）。

此关也是练习的关卡，可先生产一个建筑机器人，造座兵营，再造十几个小兵挡住自由战士的一轮进攻，然后开始熟悉各项操作，最后消灭东南方的自由战士基地和东边的水厂。

第二关　毒气弥漫

自由战士：

我们在佩尔伦（Perlen）上的军队正在发展基地的时候，遇上帝国军队的军队，他们正准备在行星上重建帝国军队的势力。如果让他们得逞，将会加重星球上生物的污染程度，从而延缓我们展开更加深入的研究。

胜利条件：建立一座基地，摧毁帝国军队的发电厂（Power Generator），建立反击力量，并摧毁帝国军队的基地。

在紧靠西边水厂的地方建立并构筑防线，然后在东边的水厂水源处建一座水厂和一座激光炮台，并驻少量的士兵。当有实力后，在中部地区构筑防线，挡住从西边过来的敌人，而后派出部队向北摧毁帝国军队的电厂，再从北方绕过河，摧毁敌方的水厂。最后从南方的路口向北发起总攻。本关要注意在部队远离基地时，敌人很可能会发动偷袭。

帝国军队：

一队反叛者组成的远征军正准备在佩尔伦上建立一个基地，巩固我方基地，并摧毁他们的前哨。

胜利条件：建立一座基地和 5 座离子炮塔（Plasma Turret），摧毁自由战士方的所有建筑。

可派一些士兵在基地东部的入口地段构筑工事，守住最北方的路口，以保证我方水厂的安全，待有一定数量的步兵和离子炮坦克后，从南边的路口向东南方发起攻击，摧毁敌基地。

第三关　越狱

自由战士：

我们发现了渺无人烟的任特（Rhent）星球上有座监狱，军官拉德克（Radec）就被囚禁在那里，帝国军队的科学家们正在利用这些囚犯进行遗传学方面的研究。这座监狱建在沼泽地里，要设法接近那条通往监狱的小路，救出所有的囚犯，并摧毁监狱，不要留下一点痕迹。

胜利条件：释放所有囚犯，建立自己的反击力量，使拉德克恢复自由，摧毁帝国军队的监狱及其防御设施。

我方部队由西南角开始进攻，救出 4 个佣军和 2 个医疗兵，再向北攻至西北角，救出 3 辆前哨坦克和 2 个维修兵，然后向东，救出 2 个建筑机器人和 1 辆采集车。接着迅速建立基地。在北部地带构筑强力激光炮防线，阻挡从南边杀上来的敌人。当积蓄一定力量后，可发起反攻，先消灭敌基地东门外的防御炮塔，然后迅速转移到南边，进攻敌南门。然后在敌南门位置建立兵营和总部，有了一定实力后，再攻击监狱，救出人质，摧毁敌方设施。

帝国军队：

自由战士在附近建立一座基地，他们袭击了我方的监狱，并放走了许多囚犯，这些逃跑

的囚犯和营救人员正准备逃离此处，并有一艘太空船接应。而且附近会有一辆运送车掩护自由战士的军官拉德克离开。此役的任务是在拉德克逃走之前消灭他们所有的人。

胜利条件：修理损坏的建筑，牵制敌方的火力；追捕并消灭逃跑的囚犯，找到准备运送拉德克的车辆，击毁运送车。

本关应尽快把分散在各处的士兵集结起来，防御总部。把远离基地的建筑卖掉。让一些小兵在北门处巡逻，同时在北门防线处建离子炮塔，并驻守小量士兵。等有了六、七辆离子炮坦克后，可将北门东北主自由战士的水厂摧毁，并建起防线。此后，积蓄力量，由南向北再到西南角，进行迂回进攻。

第四关　占领泰隆

自由战士：

帝国军队正在屠杀泰隆(Teron)上的居民，这个行星已经成为战争胜败的关键之地，我们不能失去在这个区域的影响。帝国军队的军事力量已经占领了安卡拉(Ankara)的中心城市，要重新夺回安卡拉，并在他们处死市民前，将他们驱逐出去。

胜利条件：保护所有桥梁，控制通往城市的道路；保护城市居民；摧毁城市中帝国军队的基地。

迅速在东南角建立防线，要点是在树林外多建炮台。由于资金尚不充足，所以不必急于造坦克。等造出六、七辆战车后，向西进攻，并摧毁敌水厂，并建立自己的水厂，不要进攻大桥，与帝国军队一方相持一段时间后，有了十几辆战车，两三个建筑机器人，就可攻过大桥，并建立防线，挡住北方的敌人。然后扩充实力，再进攻。

帝国军队：

许多地方的叛逆者们向自由战士提供供给，我们不能允许这种情况继续下去，必须让民众知道为此所要付出的代价。已经派出队伍前往泰隆的几个主要城市，占领这个星球的中心，除掉所有妨碍治安的市民。

胜利条件：在城市中建立一座基地；消灭所有暴动的市民；摧毁城市四周的桥梁以切断自由战士的退路。

要合理安排建筑物的位置，周围中立者的建筑都可用强行攻击方式加以摧毁。开始时除非攻击他们的建筑，否则城里的居民不会反抗。稳固好东、南两个方向的防线后，以较小的代价摧毁东南方的敌兵营，再摧毁东边水源附近的敌激光炮台，并建立水厂和防线，等拥有十几辆离子炮坦克后，摧毁东边大桥和城市东北方自由战士的兵工厂。然后向南挺进，摧毁大桥，消灭城内的残敌。再从东北部渡水攻击自由战士的总部。

第五关　水源之争

自由战士：

我们的计划被帝国军队发现了，在水厂附近出现了一个庞大的敌坦克军团，一队帝国军队运输飞船也已经进入了行星的轨道，看来我们的建筑是保不住了，但此役要求全力抵御，以保住我们的运水车。

胜利条件：抵挡帝国军队的攻击，直至收集到 30000 单位的资源。

一开始迅速放弃最南边三个水源的控制权，后撤至北方水源处，使用手工卖水，迅速在

东方水源附近建立水厂。卖掉基地水厂中的一个,让所有采集车都去东边三处水源采水,并加强防御。由于此关帝国军队有泰绅坦克参战,这种坦克威力强大,我方应注意占据有利地形,控制要道,并多建摄影塔;重点不是积累财富,而是多造部队分散防守。留四、五辆蜘蛛车在总部里作机动部队,进攻时用步兵从山上佯攻,最后从东面进攻时应在山上准备步兵支援。

帝国军队:

我们必须重新获得纯水提炼设备(Water Extraction Compound)的控制权。所以尽快查清自由战士的所在,他们可能会在发现无法保住设备时把它们破坏掉,此次战役的任务是在要确保这些设备完好。

胜利条件:摧毁自由战士方的基地,重新获得纯水提炼设备的控制权。

此关有泰绅坦克参战,过关比较容易。摧毁北方两边山上的兵营后,就可以进攻了。可让步兵掩护建筑机器人,潜至自由战士的西部建两座离子炮台和一座兵工厂,大量生产泰绅坦克,由此向东扫荡整个自由战士基地。

第六关　马里克的渗透

自由战士:

帝国军队们认为他们研究所的位置很隐蔽,所以没有布署强大的防御工事,因此此役可趁此机会偷取统治者一方的“悬浮”技术,以便研制出我们自己的空中武器。

胜利条件:用渗透者去偷取帝国军队一方的悬浮飞船(Hover Freighter),摧毁帝国军队一方的研究所(Hover Research Facility)。

迅速造出一个建筑机器人,和其他部队一起到研究所所在的小岛北部建一座兵工厂,造10辆前哨坦克,在敌人援军赶到之前摧毁岛上所有防卫设施。将渗透者送入研究所,取得运输直升机设计图后,迅速送至总部,同时摧毁研究所。

帝国军队:

我们研究所的安全已经受到了威胁,一大队自由战士分队已经在这附近建立了一座临时基地,并且他们的一个渗透者已经从研究所内盗走了最重要的信息,得到了我们的“悬浮”技术。此役要求立刻向那些自由战士发起总攻,要让他们片甲不留,而且一定要在他们离开这里之前毁掉所有的数据。

胜利条件:保护我方研究所,毁掉被窃的数据,消灭所有自由战士方的军事力量。

迅速摧毁小岛北方的桥梁,随后摧毁西南和南部的桥梁(亦可保留少许耐久度,视情况变化随时加以摧毁)。在南部陆地上建立防线,摧毁基地西边的桥梁。由于地形较好,此关很容易防守。当生产出十多辆泰绅坦克后,从东边水面向北迂回,直逼自由战士基地,肃清残敌即可过关。

第七关　狡猾的手段

自由战士:

帝国军队向莱利恩(Lylean)发起了攻势,那里正在签署“和平协议”(Paxliberati)。帝国军队组建了一支伪装成我方战士的中队,配合他们的部队一起向城市进攻,他们会在协议签订前30分钟杀到你的基地前,要求不得后退半步。

胜利条件：在30分钟内保住城市建筑，直到“和平协议”签订完毕。摧毁敌人的总部，在那里藏有偷来的设计。

本关重点是在城市外面消灭帝国军队派遣的渗透者，延缓敌方的进攻。在南部地区建好防线后，用摄影塔逐步推进。同时要吸引帝国军队从西边进攻，以便我方利用有利地形消灭对方。中期以后可夺取东北方的水源，生产大量三管坦克，一举攻克帝国军队的主基地。

帝国军队：

窃取位于莱利恩郊区自由战士基地中新式装甲车辆的设计图，然后复制他们的武器用来袭击城市的建筑和居民，这次攻击必须伪装成像一次自由战士方的伏击，这样一来，就会引起反政府派别之间的内部纷争。此次行动必须在和平协议签订之前完成。

胜利条件：让渗透者潜入敌方以获得自由战士方的武器和建筑设计图，并建立起以自由战士方的武器组成的军事力量；在规定时间结束之前摧毁城市，以阻止“和平协议”的签订。

此关难点主要在于窃取自由者的各种设计图，自由者并不会主动进攻我方基地。首先应定义好渗透者的部队编号，用运兵车送至西部地区。渗透者下车后，让运兵车出去侦察，发现对方步兵后，渗透者化装成其模样，然后进入自由者总部。偷技术的诀窍是每一名渗透者每次只偷一项技术，之后迅速建立三管坦克部队，从河东往南直扑自由战士基地。

第八关　干燥器

自由战士：

情报显示帝国军队已经完成了用于破坏水源的干燥器(Dessicator)的研究，并试图把这件设备从科尔派德(Corlpad)移走，我们必须在他们将干燥器移走前把它摧毁。我们的武器设计人员已经研制出新型的变相运兵车(Phase runuer)，它能够从地下运送部队，利用它来完成对帝国军队研究所的伏击。不过当我们发起攻击时，帝国军队很可能会把设备撤离，不要让这种情况发生。

胜利条件：摧毁帝国军队的基地；阻止他们从这个地区撤走干燥器。

首先消灭北方中间小岛上的摄像机，然后在西北部地区建立防御阵地，抵挡东、南两个方向的敌人。生产10辆三管坦克，用2辆变相运兵车偷运至东边帝国军队的基地，消灭他们的干燥器。然后再生产10辆三管坦克，摧毁中部地区的敌坦克厂。

帝国军队：

只要有了干燥器，我们就能打败自由战士。然而他们好像提前得到了情报，因此向我们存放干燥器的研究所发起了大规模的进攻；看来是守不住了，但我们不能让设备落入自由战士手中。此役要求将干燥器安全地送到指定地点，由马特尔(Martel)上校将它带走，并留下一些援军，而后消灭自由战士的部队。

胜利条件：将干燥器送到指定地点；重新建立一座基地，消灭这里的自由战士。

一开始迅速卖掉总部和两个电厂，可获得3个建筑机器人。将干燥器和其他部队由东北地区沿西侧水路撤至西南角。此关我方可生产自行火炮。用终结者为火炮指示目标，很快就可摧毁北方的敌军基地。本关的诀窍是留一些部队在战区北部中央的一个小岛上，这样可牵制自由战士攻击研究所的部队不会来攻打我方的新基地。

第九关　拯救

自由战士：

科学家吉尔·卡罗奇(Gil Karoch)居住在特纳林(Ternalin)的帝国军队一方，他发明了一种药剂，能中和酶，这引起了我们的注意。此役要求攻击卡罗奇的基因研究所(Genetic Research Facility)，并带回卡罗奇，将他送到宇宙飞船平台(Off-world Transport Platform)上，以便我们能安全地将他带离特纳林。

胜利条件：越过帝国军队的防线，抓住卡罗奇；摧毁基因研究所；将卡罗奇送到宇宙内船平台上。

本关开始时我方部队数量占优，可迅速向南摧毁帝国军队的炮兵阵地和水源守备部队(注意要摧毁摄影塔)。在水源附近建立基地；并迅速翻造变相运兵车，运载一些部队进入中央封闭地带，摧毁基因研究所。而后再用变相运兵车运进一个建筑机器人，建立一个变相工厂，并升级，最后将卡罗奇装入运兵车，送至东南角的宇宙飞船平台即可。

帝国军队：

自由战士已经控制了我方的基因研究所，并抓住了卡罗奇，但他们无法马上将卡罗奇带离星球，所以我方还有机会重新夺回基因研究所，并带回卡罗奇。我们已探明自由战士方的一支舰队正准备将卡罗奇带离特纳林，但是，如果能在他们的舰队进入行星轨道前将卡罗奇送到宇宙平台，我们便能将他转移。

胜利条件：从自由战士手中夺回卡罗奇；在舰队到达之前将卡罗奇送到宇宙飞船平台。

此关应首先建立稳固的防线，并生产自行火炮，协助防守。有一定实力后建传送器，生产侦察机，为火炮指示目标，消灭中间封闭地带的自由战士守军。将建筑机器人传送进入封闭地带。建一个传送器，将卡罗奇传送到东南角的宇宙飞船平台，即可过关。

第十关　围攻因德拉

自由战士：

因德拉(Indra)快被帝国军队攻陷了，因此我们的一艘运输飞船已在星球轨道上待命，准备随时将在此参加会议的人物带离。目前帝国军队的军队正准备在城市外的康扬(Canyon)的入口发动强大的攻势，此役要求坚守基地，直到拉德克和其他参加会议的人员离开星球。而且还必须摧毁帝国军队的空中力量，以使飞船在离开时不受到攻击。

胜利条件：保护所有的总部(Headquater)和包括拉德克在内的所有参加会议的首领；在一小时内建立起空中力量；摧毁帝国军队的所有补给平台(Rearming Deck)。

此关应首先将在基地外面的步兵后撤至基地两侧的山上，并分散开。让建筑机器人在基地北方山上建一座兵营，在水源旁建水厂，在最东南角建一座电站，在总部旁建兵工厂，在山口窄道出口处建一座激光炮塔。此后如果摄影塔遭到攻击，则立即将其卖掉，迅速升级总部和兵工厂，造两门火炮，并在激光炮台后面增建无后坐力炮台。

升级兵营后造一个渗透者，化装成敌人到山口外为炮兵指示目标，此后在两翼的山上各建两座激光炮塔，抵御敌人从陆地和空中发起的攻击。将总部升至第三级。建造飞船供给平台。资金要用在炮台修理和补充上，有剩余资金才去制造轰炸机协助防守。当造出 10 架飞机后，突击帝国军队的基地(之前可用渗透者侦察一下)，避开其基地内的离子炮台，摧毁一个补给平台后，迅速撤回己方基地补充弹药并修理，在挡住帝国军队的一次反扑后，再将

敌人剩余的一个补给平台摧毁,即可过关。

本关的要点是不要过多地生产火炮,不要建太多的高级炮塔,而是修建一般的激光炮塔,位置应该是山背靠我们一侧,并留足够的金钱修理。另外,注意炮兵攻击对方时,不要误伤我方的渗透者。

帝国军队:

围攻因德拉的战斗马上就要结束了,自由战士的军官拉德克和其他参加会议的高层人员正准备在那里陷落之前离开。如果这些人死了的话,敌人的信心将会崩溃,因此我们不能让他们逃走。此役要求向自由战士要塞的出口发起攻击,并击毙他们的所有首领,在他们逃走之前摧毁那里。

胜利条件:在敌方所有首领离开前摧毁他们的基地和总部。

此关应多建中子炮台,再造少量泰绅坦克以备不测,另外要多造一些炮兵,用终结者和飞机为炮兵指示目标(敌人有防空时用终结者,无防空时用飞机)。巩固好防守后先向南扫荡自由战士的基地,再消灭西部的残敌。在中部位置建立防线。此时应以防步兵和空军为主,用火炮猛轰躲在山里的自由战士部队。最后用泰绅坦克攻入敌总部。

第十一关　最后的坚守

自由战士:

拉德克军官和其他参加会议的幸存者正准备在艾尔米安(Elmaean)重新集结,但帝国军队一方的军队已向那个星球发动了入侵。此役的目的是阻止帝国军队的前进步代,以便有时间重新建立新的力量。帝国军队正在轰炸我方的基地,因此需要先把基地转移到一个安全的地方,再将帝国军队赶出这个星球。

胜利条件:将我方基地转移到一个安全的地方;保护拉德克军官;重新布署我方的军事力量,并摧毁帝国军队的一切有生力量。

迅速卖掉基地,将大部分部队撤至东部,重建基地。造一辆蜘蛛车在中部路口活动,将帝国军队部队的主力吸引过来,同时迅速在蜘蛛坦克东边树林后边建立防线。生产四、五辆自行火炮,用变相运兵车送到基地西北方的小山上,有一定资金后去北部水源处建一水厂。生产两架轰炸机,消灭帝国军队在基地外的火炮和摄影塔后,用炮兵摧毁其在东南方水源的防御工事,并建立自己的水厂。之后在南部建立防线,等到有足够实力后再反攻。这时可将进攻部队移动至我方开始出现的地方。

帝国军队:

在因德拉的攻防战中,自由战士的军官拉德克和本特里尔(Bantrill)已经逃到了太空船上。好在我们最近从巴特尔(Baator)得到秘密消息,拉德克出于对战争的考虑,已和他剩下的部队转移到了艾尔米安的一个临时基地上。此役要趁他们立足未稳之时发起袭击。我们已经生产出一种新型的裂缝产生器(Rift Creator),可使自由战士还未发展起来就把他们消灭掉。已查明拉德克因受伤在艾尔米安的一家医院里治疗,如果能把他干掉的话,他的部队一定会发生叛乱,所以不要让他活着离开这个星球。

胜利条件:摧毁自由战士方的所有战地医院,并杀掉拉德克;消灭自由战士方剩余的抵抗力量。

用渗透者寻找敌人的战地医院，并指示目标。由于不久便有敌人的地震车来进攻，因此防御工事不要太密太集中，其他建筑尽量靠南边建。当拥有10门火炮后，可先攻下基地北方水源附近的防御工事，并在此建一座小型基地。继续积累资金，造一个裂缝产生器，摧毁北部的医院后，自由战士们内部会发生内哄，不要犹豫，乘机使用裂缝产生器摧毁他们的基地。

第十二关　死亡之音

自由战士：

帝国军队在莫纳特(Monat)又造出一个干燥器，如果他们将它用于战争的话，我们是无法抵挡的。我们并不知道这种武器藏在哪里，所以，此役要求摧毁所有能看见的东西，将它们夷为平地。

胜利条件：摧毁所有帝国军队的建筑。

由于帝国军队拥有裂缝产生器，所以我方建立防线时应注意把各种建筑物分散一些。只需在水源北方建一无后坐力炮塔；其余地点(例如河沿)只造激光炮塔和防空炮。此时敌人有数门火炮部署在河东，要尽快造出七、八架轰炸机去轰炸。注意先不要派采水车去我方基地北方的水源采水，需先消灭帝国军队的采水车，然后再去。派出轰炸机群由此向东南方轰炸河对岸的敌火炮阵地，注意绕开躲在树林中的敌高级防空塔。一轮攻击过后，返航补充弹药及维修。当有十几架轰炸机时，就可攻击东南角帝国军队的基地，摧毁其防空炮塔和裂缝产生器，而后便可动用火炮消灭西北角的帝国军队基地，并在中部地区防线处建一个小型基地，将火炮和建筑机器人用变相运兵车送至东部高原，在此建一些防御设施，即可用火炮轰击帝国军队的所有基地了。

帝国军队：

我们的干燥器已经装配完毕，并准备开始使用，自由战士正在莫纳特对我们发动强大攻势，目的是要摧毁这件武器。我们要给他们一个迎头痛击。

胜利条件：摧毁自由战士方的部队和建筑。

首先在基地的西、西南和南边建立防线，多造火炮用以防守，一但有机会就轰击基地西方水源处的敌防御设施及三管坦克部队。架设桥梁供采集车取水，建两个裂缝产生器，能量蓄满后就马上摧毁下方的自由战士基地。本关要采用以裂缝产生器进攻，用中子炮塔和防空塔防守，再配以火炮歼灭的策略。要注意多造步兵，分散在防线前面，一有机会就向前探索，此举既可为火炮指引目标，也可提前引爆敌人的地震车，减少基地的损失。

第十三关　未知的明天——多格兰的命运

多格兰社会的领袖爱尔菲斯·多格兰很高兴你能通过前面这些战役的考验，他认为你拥有拯救多格兰民族以及整个银河系的能力。多格兰的世界被帝国军队与自由战士之间的战火所毁灭。这是你亲身经历过的。我知道，多格兰几个世纪以来一直保持着追求科学与和平的精神，虽然拥有世间最卓越的科技，但却没有任何有关战争的经验，在无情的战火下就像一个身无寸甲的孩子。所以我为你创造了前面那些模拟战役，经过这一连串的考验，我相信你已经拥有了卓越的战略领导才能，现在我就把你传送回多格兰社会遭受灭顶之灾前的一刻，在那里，你不仅要保护多格兰，还要保护自由战士一方轨道武器防御系统的安全，否则

残暴的 JDA 王朝将军葛瑞格就会向这个星球施放“干燥剂”。

将帝国军队和自由战士统统赶出这个星球吧。你可以改变多格兰的命运!

胜利条件:保护自由战士方的轨道武器防御系统(Orbital Defense Matrix);摧毁所有帝国军队和自由战士的军事力量。

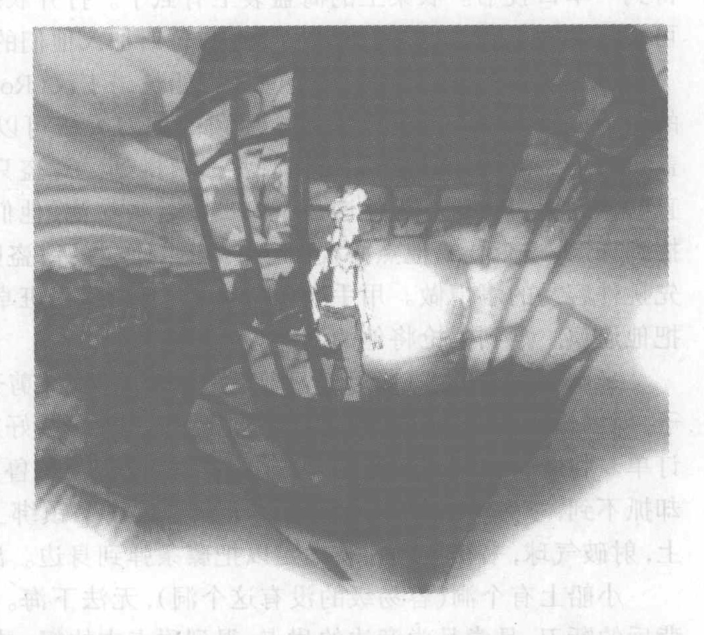
在多格兰星球可建造、使用帝国军队和自由战士双方的设施,不过无法使用双方杀伤力最强的终极武器。另外多格兰还提供格外充足的资源,因此这场战役的关键就是尽快用这些资源造出完成任务所需的军事力量来。

猴岛小英雄Ⅲ之猴岛的诅咒

The Curse of Monkey Island 3

一、游戏简介

这是由 Lucas 艺术公司制作的冒险类游戏。游戏一经推出,就在排行榜上扶摇直上,曾在 Top100 上排过第四。游戏中的音乐、动画、配音、谜题全部是一流水准。



二、完全攻略

第一部分　讨厌海盗卓克的遗赠(Part 1:The demise of the zoombie pirate Le Chuck)

盖布鲁斯(Guybruth)悠闲地写自己的船长日志,关于自己的伟大计划想了很多很多,有香蕉,苹果……海盗卓克(Le Chuck)率领的骷髅军攻打爱莱纳(Elaine)的城池,盖布鲁斯急忙划小船去救她,当然很快就被俘获了,不过换来爱莱纳的心,还是很合算的。

目前要先逃出去。和小海盗谈谈,发觉他竟是瓦利(Wally)。了解了海盗情况,拿了海盗作品后,呵斥他:你无法成为海盗! 你向我开枪吧! 果然,他不敢开枪,被盖布鲁斯说得趴在地上哭起来。拿起他的塑料钩,和墙边的推膛杆做了个鱼叉。远处不时传来爱莱纳的尖叫,使用加农炮将所有的骷髅船都击沉,探身出窗外,遇到了骷髅头穆勒(Murray)。一杆将他打入水中。钩上的残骸里包括有砍刀和一个骷髅手臂。用砍刀砍短绳子,开炮将船击沉,后坐力将他弹入了船舱。船舱里全是珠宝。盖布鲁斯只拿走一口袋锡币。下面发现一枚戒指,拾起后,用戒指上的钻石在船舱的舷窗上画一个圆,水将他冲出了沉船。

爬上岸,盖布鲁斯见到了爱莱纳,两人一番柔情。盖布鲁斯趁机拿出刚捡来的戒指向爱

莱纳求婚，却被瓦利戳穿，爱莱纳生气地想教训他，却突然变成了一座金像，原来这是一枚有诅咒的戒指。还得想法解救爱莱纳。

第二部分　越来越糟糕的咒语(Part 2:The Curse Gets Worse)

拾起地上的火种，用秘密按钮放几炮玩玩，树上的巫都教(Voodoo)的印记很神秘。从巫都教的传单里，可得知应该去的方向。来到沼泽，被穆勒吓了一跳。离开穆勒，走到机器前买一包口香糖，拉一拉鳄鱼的舌头，叫到巫都主，她说爱莱纳现在可是金子，海盗最喜欢金子了。盖布鲁斯急忙返回，想藏好爱莱纳，但已经晚了，她已经被海盗抢走了。

现在问题更复杂了，盖布鲁斯了解了所有想知道的东西，告别了巫都公主，临走前拿走了地上玩偶身上的针和地上的胶水(在容易级别里没有胶水)，来到普特波罗(Puerto Pollo)。向小海盗肯尼(Kenny)买一杯柠檬水，不过装柠檬水的杯子是漏的。从旁边的牌子上，找到了旦甲湾(Danjer Cove)去海盗船的通路，但丛林茂密，无法正常进入。鸡店的老板要订单，只好离开。

通过神秘门，来到小镇的另一边，进入剧院，拿起桌上的魔法杖并用在桌上的魔法帽上，得到一本口技书。衣架上的海盗装上有虱子。打开衣服的口袋，从里面拿到手套(容易级的可轻易拿到手套)。排练的演员要盖布鲁斯加入他们的排练演出。

来到理发店，看到3个海盗。海盗船长诺丁汉(Rottingham)正在理发，将虱子放在桌上的梳子上就可以赶走这个家伙。屋顶的剪刀大概可以用来劈荆斩棘，不过借是借不来的。盖布鲁斯假意要理发，升高后用脚将书镇挑到。海盗只好进屋找新的。盖布鲁斯再高升一直到拿到剪刀为止。想让这3个海员跟着去航海，他们都不会轻易加入。一个要他证明能搞到珠宝，一个要给他点必要的颜色瞧瞧，理发的海盗则要和盖布鲁斯比臂力，投棒。于是，先挑件容易的事情做。用手套激怒瘦个子，选择用班卓琴决斗吧，照猫画虎，盖布鲁斯一直把他逼疯。拿到手枪将他的琴射坏，征服了他。

来到旦甲湾的入口，用剪刀剪下神秘土根花，并剪开一条通道。突然看见“小心蛇”的牌子，但已经落入蛇的肚子里了。不过，在那里有很多好东西可以拿，里面有鸡店老板提到的订单。将薄饼酱和土根花混合，让蛇打个隔，将盖布鲁斯吐到流沙中。不远处有根救命藤，却抓不到，拿旁边的芦苇和荆棘做个吹管。用书镇绑上氢气球，用嘴吹到压在藤条的树枝上，射破气球，书镇压到树枝上足以把藤条弹到身边。出了流沙坑，来到旦甲湾的岸边。

小船上有个洞(容易级的没有这个洞)，无法下海。回到鸡店，跟顾客打打招呼，取走他背后的断刀，品尝品尝旁边的甜点，得到甜点中的蛆。把蛆用在烤鸡上，得到了会员证(容易级中可以直接得到会员证)。拿走馅饼盆和甜点切(容易级里甜点还比较新鲜，这两样东西也没有)。店主的金牙闪着金光。用断刀锯断锯木架，朗姆酒撒了一地。用火种点燃，爆炸把旁边的橡胶树都掀倒了。这正是盖布鲁斯要的，再和理发的海盗比试，以橡胶树取胜，又有一个海员了。

盖布鲁斯救了第二个海盗的命，也得到了差点噎死他的硬糖(容易级里可以直接地上捡到)。回到鸡店，拿出那可口的粘满毛发和唾液的硬糖给店主，再喂口香糖给他，在他吹泡泡的时候用针刺破泡泡，得到里面的金牙。为通过其检查，可咀嚼一块口香糖，并将它粘在金牙上，再用氢气球冲气把金牙飞出窗外。在门外，用盘子在淤泥里淘出了金牙(容易级里金

牙拿到就可以正常离开鸡店了),出示金牙给第三个海盗看。他也加入队伍。

用会员证进入俱乐部,热沙甚至着火,转身拿了三条毛巾,在冰桶里浸湿,顺便按照俱乐部的规矩赶跑侍童(Boy),拿到烹调油,一路铺毛巾过去拿开帕利多 Palido)身上的杯子,血之岛的地图就在他身上,他却不肯拿出来。回到肯尼那里,用好杯子换掉漏杯子,再点一杯柠檬水,真的味道好极了。趁肯尼转身跑进屋的时候拿走桌上的水罐,并在旁边的"第五大染缸"里接满了红色染料,拿漏杯给帕利多,倒上染料,说他已经晒红了。他连忙翻过身,这样就得到血之岛的地图。

来到海边,用胶水把橡胶塞在小船的洞上,小船就可以下海了。看到船上的舢板,不由自主地用断刀锯断了它,上船后受到了热烈的欢迎。来到鸡店,老板认错了人,也热烈地欢迎他,这样才进到船里。用口技书叫走船员,拿到宝藏地图,地图上的标记在那里呢?来到剧院的三楼,这不正是符合藏宝图上所说条件的地方吗?拉动手柄,按照图上所讲的顺序打开灯光(容易级不需如此),下楼后将鸡油涂在炮弹上,混乱之后,用铲子得到了珠宝。

第三部分　(Part 3:Three Sheets To the Wind)

去血之岛的路程很不顺利,一开船地图就被诺丁汉抢走了。盖布鲁斯的船员一个也不帮他,他们的歌虽好听,但帮不了忙,盖布鲁斯只好当一次真正的海盗吧!盖布鲁斯在海上同各种海盗进行战斗,抢劫他们的财宝,战斗的方式是看谁嘴上功夫更利害,正所谓君子动口也动手,胜利带来财富。回到港口,肯尼为上律师学校正在贩卖军火,盖布鲁斯不停地升级,直致武装上了超级大炮。终于盖布鲁斯和诺丁汉面对面决斗了,这家伙真的很难对付,一般海盗的剑诀根本不管用,好不容易制服了他,抢回了地图。

船在血之岛登陆了。拿起地下的瓶子,来到山上的小旅馆,侍者不能够清醒。因此从桌上拿到配方,原来配解药需要蛋、咬他的狗的毛和辣椒。拿走座凳上的软垫,来到墓地,用手喂狗一些甜点(容易级别拿它的狗食喂它就行了),拿到它的毛。得到桌上的锤子和凿子。来到海滨,树上就有蛋,将软垫放在石地上,用锤子敲打树干,得到了蛋。来到风车处,拔到了辣椒。将三样东西给侍者,得到伞。聊聊天,在小屋用凿子拿到了干酪和磁铁。上楼在左边的房间里将墙里的钉子敲出墙,来到外边,拾起肖像(容易级中钉子就在地上)。下楼从佳汤(Goodsoup)那里用剪刀和肖像"换"到了镜子。用凿子打开恢复剂(容易级中直接可使用)。要杯烈酒,加入恢复剂,很危险,但是只有"死"才能入古墓,喝!(喝的动作要快,要不游戏就结束了)。用凿子撬开棺材,拿到一把钉子,同样救出斯坦(Stan),转转再回来,用金牙买了名片和保险单。

来到山上,在部落的祭台上拿了个豆腐和量杯,旁边用螺丝钻做个豆腐头。岛民把豆腐头的盖布鲁斯当成了贵宾,按照传说所说,将干酪祭祀到熔岩里,火山被激活了。佳汤当然高兴,旅客订单多了,有生意做了。盖布鲁斯把剩余的干酪放到旅馆外的锅里,通过熔岩的加热,煮成了一可以替代沥青的东西,交给船员,换取手油,用在爱莱纳的手指上,这下可以把诅咒的戒指除掉了。看来还需要将血之岛恢复的戒指。

回到风车处,用雨伞钩出刀片开门(容易级别可直接开门),上到顶后,用空瓶装满酒水,回爱莱纳处,放在树桩上,萤火虫就自动钻入瓶子中,用锥子在瓶塞上打眼,让萤火虫呼吸。合上盖子,一盏灯就做好了。灯塔上换掉坏镜子(容易级的镜子不需要换)。使用灯,岸边就

有小船可以靠岸了，回到旅馆，上楼将肖像放在左边的门，然后进屋看外面的世界，用名片开右边的门进入(容易级直接进入就可以了)，拉下床，用所有钉子固定床，拿到有关佳汤家族的书。盖布鲁斯告诉佳汤，盖布鲁斯死后要和他的婶婶合葬，就再次"死去"。

在墓中，看到了鬼新娘，交谈后盖布鲁斯决心促成这个婚礼，但出不去。来到左边，拿取铁撬，又遇到了穆勒，它老是在盖布鲁斯旁边出现，不过这次它有用了。盖布鲁斯把手伸近墙内的裂缝中，通过裂缝看到屋内的看坟人，用过胶水的骷髅手臂(容易级中不需要胶水)取得灯笼，和穆勒一起扮鬼。看坟人赶快去把墓地门打开了。

到旅馆二层，拿刚得到的铁撬把床上的"新郎"送到墓地，终于促成了这桩婚礼，也得到了订婚戒指，只是上面还少钻石。在旅馆的文件箱里得到了梦想的家族出示的死亡证明，这下可以理直气壮地讨钱了。临行前盖布鲁斯找算命师谈谈，不过连续得到几张死牌，这么背？还是离开这里吧。在斯坦那里亮出死亡证明，拿到保险金。来到海滨，新灯塔起作用了，迷途者愿意送他到头骨岛，但需要指南针。翻翻蛇肚子里得到的百科书，原来如此："尝尝"刮脸沫(容易级中不需要这么做)，将针插在木塞上，用磁铁磁化，用量杯盛满海水，做成指南针。

来到头骨岛，叫眼镜将他放下，中途他却松手，盖布鲁斯急忙打开雨伞降落到洞穴中，和首领安德尔(Andre)打牌，用死牌胜出(这里可以得到个小玩具，但没有用)，虽然盖布鲁斯耍老千，但他们竟然翻脸想不认帐。这时候眼镜推门进来，风将蜡烛吹灭，趁机拿走钻石逃跑。将钻石和戒指合在一起，小心地为爱莱纳戴上，她终于恢复了。

第四部分　蜘蛛猴之吻(Part 4：Kiss of the Spider Monkey)

和卓克争论爱莱纳爱的是谁似乎毫无必要，总之盖布鲁斯被他变成了个矮子。现在恢复原状成为关键问题。推开门(没锁)，和丁吉(dinghy)狗谈谈，和它打赌猜猜盖布鲁斯的年龄，它当然不知实际年龄是多少，因此赢得锚。不管穆勒因未选它做奖牌而谩骂，用刮胡沫涂上盆子(容易级别不需如此)，把锚放入馅饼，叫老猫开炮。人靶当然承受不了炮弹，开门后，盖布鲁斯当新靶子，得到了馅饼，惹恼丁吉狗，拿到它的头毛，到右边拿胡椒瓶，要个蛋筒，把这些东西合在一起，这些配料不正是恢复剂吗。

第五部分　盖布鲁斯又踢着按钮了(Part 5：Guybrush Kicks Buttonce Again)

乘坐矿车四处游逛，分别拿到了绳子、灯油和一桶朗姆酒。当然灯油拿起来费点事(容易级别可直接拿)。将绳子浸上油，插在酒桶上成了个炸弹，来到雪地，将这个炸弹放在雪猴的手里，然后……

三、游戏心得

剑诀

以下是其中的几条剑诀，供对付诺丁汉用：

当他说"I whe I Done the……"时回敬"Then killing you……"。

当他说"My attack……"时，回敬"With you breath……"。

当他说"You looks……"时，回敬"If you don' t……"。

当他说"The only way……"时，回敬"Heaven save me……"。

平台切换

对话字幕出现时，按 Alt + Tab 切换到 Win 95，再按 Alt + Tab 切回猴岛。按住键盘上方的数字 8 不放就能即时切换中英文版。

幻世喜谭Ⅲ

Disc Saga 3

一、游戏简介

这是一款由 Comile 公司推出的角色扮演类游戏。游戏画风精美，对话幽默，故事情节丰富，谜题也并不简单，并有一定新意。

二、完全攻略

江畔镇

史麦修乘火车回到阔别已久的家乡。火车到站后，出站台，车站大厅问讯处是个可存盘的地方。出了车站来到江畔镇。出小镇西口，回到犬之族村落的家里。

犬之族村

回到家中，看到爷爷和来自狐之族的花铃，正要谈话，忽然急着要上厕所。出门来到厕所方便，在解手时听到有人声。回到屋子，爷爷已经被独眼兔抓走了。据村民说，进的是后山山洞。进入山洞，被机关挡住，过不去。回到村里，村民们说可将小镇西北角的水闸关闭，可有另一通道进入山洞。

江畔镇

前往水闸，从旁边的说明书说，要有钥匙才能操作。史麦修回到小镇里，听人说大白天就有盗贼，偷了小镇中最富人家的东西。到人家一看，在楼上客厅里闻到酒味。在隔壁房间见到老爷，据说是偷了一把钥匙。村民们说小偷肯定没跑出村子。在村东的一家人家的里屋，有个小孩从窗户看到有人爬到隔壁的树上去了。出房间，到树下，捉住小偷。小偷交出偷来的钥匙，要求宽大处理。

史麦修拿着钥匙前往老爷家交还。老爷想起这把钥匙就是与犬之族共建的水闸的钥匙，便把钥匙给了史麦修。拿着这把钥匙交往水闸，关闭了水闸。从楼梯下到河道，顺着河道，进入洞中。

逆城

在洞中杀死妖魔，看到犬之族藏宝物的逆城。顺着楼梯进入，楼梯在身后逐渐垮掉。只能往前，无法退后了。在逆城中，杀死遇到的怪物，把陷阱的机关关闭。上到三楼，有一处陷阱的机关在陷阱后部。在一个老鼠洞与老鼠交谈，不堪被扰的老鼠自告奋勇，把机关关掉。在四楼，有处屋子里有陷阱，会掉到下一层的房间里，好不容易进入里屋。其中有间房间有幅字画，上面突然就没有字了。在南边的屋子里得到火灵石。用此火灵石使这幅字画显出字来，上写北面大厅的走廊里有秘密。靠北墙上的一堵墙有一部分的颜色有所不同，这是一道暗门。从这里进去，又推开多道暗门，来到大厅，见到独眼兔和爷爷。打败独眼兔。爷爷

说差点就让它破了犬之族宝物的封印了，好在来得及时。然后从该房间北面的字画后面的秘道出去。出口是村里的那口井。

犬之族村

回到家里，花铃谈起7个保护封印的种族都受到威胁，下一步要到清流镇虎之族去报信。花铃请史麦修做保镖，史麦修一口答应。前往火车站搭乘去云之都的火车，下一站就是清流镇。没想到火车刚开出不多远，就让阿里巴巴把火车给劫到他们的营地里去了。

阿里巴巴的据点

乘客都被分开关在不同的牢房里。史麦修用计将看守打倒，伸手够着了钥匙。打开牢门，将别的旅客放了出来。乘客中有个保镖奇丽和术师贝托姆愿意和史麦修一起解救花铃。他们便一起行动。到厨房拿到便当，借着送便当的名，走遍了营地。得知他们正在审问花铃。最后来到断桥处，过不去了。可往西边走。在山上，将便当给秃鹰，秃鹰会告诉从通风口往下跳，因为那里有上升气流，因此不会摔伤。回到通风口，勇敢地往通风口下跳。遇上阿里巴巴正在审问花铃。打败阿里巴巴后，正要上前补一刀，花铃阻止了他。她认为阿里巴巴可能也是保护封印宝物的一个种族，阿里巴巴也表示从此以后当个义贼，因此离开阿里巴巴，前往清流镇。

清流镇

乘上火车，来到清流镇。镇里人人都在谈论酒。镇子北面的山上有个老虎头的雕像，虎之族的人大概就住在这里。据说要带酒去才行。回到镇子里的酒吧，镇长喝醉了，还想要酒喝，但酒吧里没有酒了。酒保说要到河对面的酿酒的人家里找找。史麦修来到河边，桥已经坏了，镇长也不拨款修。河边有人说可从浅滩(画面上颜色不同处)过去，但史麦修却推说不会水，不过河。回到酒馆，见到术师贝托姆，得到高跷。史麦修踩着高跷过了河。来到酿酒的人家，也没有酒了，此人提出无理要求，才肯给酒。史麦修在外屋的酒坛下找到一本书，将书换了一瓶地酒。拿着地酒到山上的老虎雕像处，用酒瓶在雕像上砸了一下，老虎雕像的嘴巴张开了。进入洞中，见到虎之族的啊哒虎。此时萨尔来到，将他们绑了起来，自己到里洞去解宝物的封印去了。史麦修用洞里的火盆烧断了绑着的绳索，救下了啊哒虎。三人一起进洞，来到火山旁。湖边的雨云之庙被破坏了，天空不再有云了，火山湖也干涸了。在啊哒虎的建议下，三人滚到干后的湖底，进入虎族原来建在湖底的祠庙。

虎之庙

大厅靠北的门被萨尔巴特用咒语封住。门前的三座虎族祖先的墓也被掘开，其中的骨壶也被拿走了。三人在祠庙里上上下下寻找，找到风灵石和火灵石。用火灵石炸掉中间的柱子，得到一个骨壶。下到地下室，得到一瓶地酒，拿着地酒在一楼东北的一间密室里开启了电梯，将电梯停在二楼。上二楼，经电梯的平台向内，得到另一个骨壶。找齐三个骨壶后，虎的祖先显灵，打开了被诅咒的门。见到萨尔巴特，眼看就要解开封印。三人上前，打败萨尔巴特。然后从旁边的暗道回到清流镇。啊哒虎与史麦修、花铃在火车站分手。

云之都

二人乘火车来到云之都。这里也是贝托姆的家乡。在酒吧见到贝托姆，三人开始寻找贝托姆的师傅。镇子里的人都在谈论女王西拉搞地下工程的事。进到女王的城堡。在城堡

西南角有卫兵站岗,需要有通行许可证才能进入。回到酒吧,见到一个顾客喝得没有钱了,只剩下一张通行许可证。为他到酒保那里点了一杯蒸馏酒,然后把酒请这位顾客喝,那人感激之下,把通行许可证送给史麦修。拿着这份通行许可证进入地下。女王西拉和她的顾问克拉马迪斯正在地下监督工程,挖地下工事就是克拉马迪斯出的主意。她见事情败露,便将花铃变成石像,自己逃进地下深处。

大家向云之都南方的雾之林走去。在林中见到贝托姆的师傅,得到解除石像咒语的解药。回到城堡地下工程处,用解药把花铃的咒语解除。但由于她仍觉得身体沉重,便把她留下。史麦修和西拉、贝托姆进入了熔岩的世界。用巨石机关堵住熔岩流,下到地下迷宫中。用各处宝箱中得到的火灵石,将堵住去路的熔岩吸走。在迷宫中转到一处石头群中,见到了克拉马迪斯。将她打败后,回到王宫。

蒸汽船

根据贝托姆的师傅所说,他研究了文献,封印之族居在北方海岛一个地方。可乘贝托姆父亲购买的蒸汽船前去。史麦修听后便前往云之都镇子西边的码头。登上船后,船就出发了。在房间里找到一本书。隔壁是船长室,再隔壁见到贝托姆。回房间休息。醒来时,外头狂风大作。来到驾驶舱,因为没有传声筒,船长让史麦修到伙房让厨师不要点火。史麦修照办了。船长又让他到机关室(锅炉房)要求把锅炉的压力升高一些。然后又让他到船长休息室的书架上拿风灵石。都办完后,船长说船要沉了,让大家到救生艇上集合。史麦修想起那本书还没有拿,又回到船舱中。等拿到那本书,船舱里已经进水了。史麦修眼前一黑,就什么也不知道了。

地狱

史麦修醒来已经是在地狱之中。卫兵让他到血河对过的审判之山,接受法官的审判。渡口的看守要求给红包才让上渡船。史麦修身上没有红包,只好在这个巴掌大的地方转悠。与幽灵谈话,与其中一个谈两遍后可得到红包。有了这个红包渡过血河,来到审判之山,站在地狱法官面前。法官认为他不在今天要审的名单里,史麦修把那本书给了法官,法官便让他还阳。

海岛

史麦修醒来之时已躺在棺材中,奇丽、贝托姆正在旁边做最后悼别。大家见史麦修活转过来,都很高兴。奇丽的爷爷正在书中查阅封印之族的下落。让大家在岛上闲逛。因此在岛上各家各户走了一遍。这时发生强烈地震。大家赶忙回到奇丽家中。走下地下室,奇丽的爷爷让大家赶紧到宝物封印的地方去。在这里见到怪物正在狞笑,说已找到"笑杀之羽纺纱机",然后消失不见。回到一楼。奇丽的爷爷说处于红色荒野的魔王之爪出了问题,让大家赶紧去看看,这个地方就是阿里巴巴据点所在地。奇丽的爷爷拿出导向羽毛,让史麦修想着阿里巴巴的模样,就能在瞬间到达。

阿里巴巴据点

由于史麦修印象最深的是牢房,于是大家来到阿里巴巴据点的牢房里。出了牢房,到处寻找阿里巴巴不见。据卫兵指路,来回几遍,在了望塔下面的房间里见到阿里巴巴。由于此时已有不少卫兵死于非命,阿里巴巴要史麦修再到地狱去看看。于是史麦修拿着阿里巴巴

给的冥界之钥又来到地狱。

地狱

此时地狱法官不见了，等待审判的幽灵在血河边排起了长队。守卫让史麦修帮忙找找。史麦修在地狱中来回寻找，终于在上方的一个角落里找到他，为他正津津有味地阅读史麦修给的书呢。解决这件事后，史麦修借着冥界之钥又回到阿里巴巴的据点。

阿里巴巴据点

经过调查，有一伙怪物要利用笑杀之羽纺纱机搔托着大地的巨人的痒痒，以便产生地震，破坏原来的世界，然后建立他们的黑暗世界。为了制止他们的阴谋，奇丽想出一种豪华的进攻方法，大家乘坐一列火车，冲往不断下沉的那个城市。大家安全着陆后，史麦修、奇丽和贝托姆出发，找到正在下沉的城市的动力，也就是锅炉房。在塔内上下寻找，得到一些开启门的卡片。并用镜子挡回走廊里发射的激光，将激光器烧毁。然后在地下一层找到锅炉，打败了萨尔巴特，将锅炉关闭。但是怪物仍然占领着城市的其他部分。阿里巴巴他们想出一个办法，用四层楼上的大炮，将他们三个发射到敌人的阵地上。

史麦修等人在楼上、楼下到处转悠，消灭遇到的怪物和机器人。得到可以开启门的黄玉、青玉、等级2的卡片等，并与前面出现的怪物，如独眼兔、机器人等进行决战。这个楼层有3个电梯，可到达楼的不同层面。三个电梯中只有最右边的电梯在装上黄玉后，门虽然打开，但仍然不能上下。在地下室找到电源开关，按下去又自己弹了回来。回到电梯口，阿里巴巴自告奋勇去按下开关，这样，乘电梯来到5楼。打败克拉马迪斯。

这时从另一个塔楼往这边发射激光炮。史麦修看见开炮的是香津美，知道这是最后的决战了。他们纵身跳起，几个起落，来到那幢楼的楼底下。打败守护在楼梯上的暗族的骑士。冲到楼顶，与香津美做最后的决战，最后打败香津美。香津美被打败却不服输，还想再打，结果二次变身没有成功，不得不跳下楼去，这时一个热气球冉冉升起，载着香津美逃走了。由于没有彻底消灭敌人，大家觉得有些遗憾，但毕竟取得了胜利，大地又恢复和平。

三、游戏心得

修改存盘文件 PLAY? .INF，可修改主角的属性。其中：

史麦修：

体力：SECT 0000 的 DISP 0109－010A，体力最大值：SECT 0000 的 DISP 010B－010C，攻击力：SECT 0000 的 DISP 0117－0118。

奇丽：

体力：SECT 0000 的 DISP 013D－013E，体力最大值：SECT 0000 的 DISP 013F－0140，攻击力：SECT 0000 的 DISP 014B－014C。

贝托姆：

体力：SECT 0000 的 DISP 0171－0172，体力最大值：SECT 0000 的 DISP 0173－0174，攻击力：SECT 0000 的 DISP 017F－0180。

荒诞王国

Abe's Odsdyee

一、游戏简介

此游戏由 GGT 公司出品，集搞笑、动作、解谜于一体，再加上制作精美的 3D 人物，运用自如的放大缩小功能，漂亮的背景贴图，优美的音乐，逼真的音效，无一不让人着迷。

此款游戏人数无限，还可以储存进度。只要有耐心，反复实验，没有过不去的地方，而且方法多种多样。

二、操作用键

←→：左右移动；

↓：蹲下，翻下平台；

↑：按按钮，拉吊环，翻上高处等等（必须与物品重合或站在正下方）；

Shift：按住不放就可跑步前进；

Ctrl：操作（必须站在物品的旁边）；

Alt：按住不放即为小心谨慎的前进；

Spacebar：跳；

Z 和 X：两种攻击方式（因人而异）；

1：说"Hello!"（用来与族人交谈）；

2：说"Follow me!"（用来与族人交谈）；

3：说"Wait!"（用来与族人交谈）；

4：生气；

5：笑；

6：声音一；

7：声音二；

8：声音三；

0：特异功能。

三、完全攻略

迷雾中有座庞大的食品工厂，这里与外界完全隔绝。大门上方的头像，就是这个世界的太上皇，董事长莫拉克（Molluck）。本游戏的主角阿比（Abe）是摩多肯（Modokon）族人，与他的同胞一样，都是这个世界中最底层的劳动者。有一天，阿比无意从董事长门前经过，发现门没有关严，从门缝中可以看见董事长正在开会。仔细一听，原来公司近来业绩大幅度下滑，为了挽回损失，莫拉克决定用摩多肯族做原料，大量生产肉饼，以便降低成本，获得高额利润。阿比被吓坏了，转身就跑，不想却被监视器所发现。顿时，警报大作，警卫从四面八方如潮水般拥来。为了拯救摩多肯族，挫败莫拉克的阴谋，阿比的冒险之旅就此开始了……

第一关

进入游戏时站在一条通道中,向右走。打开写有"Director"的机器,得到一份地图。继续向前进,不要管背后出现的卫兵。这时见到有个卫兵在睡觉,轻轻从他身上走过去,把尽头的控制杆扳下,关闭了电源。继续前进,拉动吊环,可打开密室的门。继续前进,前面有台升降机,但有卫兵看守,可轻轻走过去,坐升降机离开(站在升降机正中按↑或↓)。也可以返回第一个睡觉的卫兵处,到上层施展特异功能,让灵魂附身于卫兵身上(要一直按住 0 键不放,直到全身发光,四周的光点都进入卫兵的体内为止),用机枪干掉另一个卫兵(按 Z 键),接着解除附身(也是按住 0 键不放),回到自己的身体后,坐升降机到下一层进门即可。向前走,拾起地上的感应地雷。在旁边蹲下,当它变成绿色时把它关掉。

从平台上走过去,平台下有两个卫兵,拉开陷阱,让他们落入陷阱(也可附身作战)。一个卫兵正在远处监视着,用蹲下前进的方法通过。翻上平台,躲过铡刀,附在下面的卫兵身上,一路向前。发现了一道门,不管,继续前进,扫平所有障碍后恢复真身。进入尽头的大门,但是第二道门没有打开,只好返回先前看见的那道门去。(如果用铡刀干掉了卫兵,后面就必须利用阴影来躲过卫兵,当他背对着时才能前进,而且必须谨慎方式前进,否则立刻就被打死。)

进门后,一直向左。从尽头的机器里取得一枚炸弹。利用升降机到达最顶层,用炸弹引爆地雷后就可以离开这个魔窟了(扔炸弹可用 Z+方向键,但要算好距离及角度,否则会炸伤自己)。

第二关

阿比逃出了工厂,但还没有逃离危险,因为莫拉克在工厂四周设下了重重的警戒圈。阿比跳过一个陷阱,前面有个激光扫描仪,被它扫上后顿时有一个炸弹伴随着警报声飘了过来,阿比一个打滚,躲了过去。前面的大陷阱中有只怪兽,用特异功能对它无效。可先把它引到最右边,然后在跑动中起跳,落地后立刻再次起跳,就可以翻出陷阱,躲过怪兽。至于前面的扫描仪,只要计算好提前量,虽然会被它发现,但有足够的时间在飘雷到达前离开。

离开工厂后,仍有不少卫兵还在搜捕,一定不能马虎。在一团萤火虫处施展特异功能,它们就会给出各种提示。依照提示,利用阴影躲过两个卫兵,翻下山崖,把地上的感应地雷打开,然后把左边的卫兵引过来炸死。乘另一个卫兵背过去时,跑步,起跳,翻上左边的平台即可。

继续向前进,还是利用感应地雷干掉卫兵,从被吊在那里的人得到几块石头。有个卫兵在地雷边上睡觉,阿比扔颗石头引爆了地雷,将卫兵炸翻。利用阴影躲过卫兵,跳过一颗地雷后遇见了霸王龙,可把它引过来,让地雷来消灭它。对那只在平台上的霸王龙,可使用特异功能,让它急得四处乱窜,最后踩上地雷。阿比终于来到了摩多肯族的圣地。当他在路上遇见族人时,可以把他带到由飞鸟围成的圆圈旁,然后施展特异功能,飞鸟就会变为一道传送门,使族人可以逃离这个魔窟(救出族人会增加分数)。

第三关

阿比逃出了莫拉克的工厂,进入了本族的圣地。圣地门口有两个武士石像。来到一处豁口,正准备跳过去,对从天而降的石头要看准空子跳过去。前方遇到圣地的守护者挡住去

路，阿比停了下来。这时族人吹起了口哨，阿比也跟着吹了一遍(6,6,7)，他就消失了。

翻下山崖，发现下层有个卫兵。旁边的说明提示要用特异功能。附身后，到左边干掉另一个卫兵，还原。进门后七绕八绕，绕出来后继续前进。上了升降机，来到了上面，与守护者对上声音暗号后(6,6,8,8,7)，就可以通过了。

扳动一根控制杆，使下面的传送管道开始运行。进入管道，出来后发现又有守护者，这次的“暗号”更长了(6,6,8,8,6,8,7)。正确吹出口哨后，穿过大门后向右走，通过传送管道，仔细看一看地图：先到下面取得铃声，再到上面敲铃铛。前面出现了一群蝙蝠，按照旁边的说明先使用特异功能，使蝙蝠变成一道传送门，再跳进传送门，就可以避开栅栏，到达升降机。向下走，经过一个蜂窝时，被一群马蜂缠上，正好前面有个族人坐在地上练习特异功能，从他身边经过时，马蜂就和他缠在一起。阿比摆脱马蜂后，跳上高台，取得铃声，返回升降机处。待到达上层后，站在铃的下面施展特异功能，就能敲响铃铛，打开通往另一处的大门。

向右走，在一颗蓝宝石下面，站着圣地守护者，这回吹的口哨更长了(6,6,8,8,6,8,6,8,7)。口哨吹对后，拉一下控制杆，点亮了圣火。跳下山崖，进入右边的门。前面有一群萤火虫，这是一条死路，它们让他返回去。

返回去，走左边的门，离开此地。现在来到了圣地的底层。一直向右走，经过两个没有运行的传送管道，前方的地上布满卫兵与地雷，空中飘着监视器。根据旁边的说明，需要有种力量来摧毁这一切。要想得到这种力量，就必需到帕拉蒙尼亚(Paramonia)和斯克拉邦尼亚(Scrabania)这两个地方去找找看。

来到刚才那两个传送管道，根据上面的标签，扳动控制杆，通过管道前往这两个地方。

第四关

先到斯克拉邦尼亚，这里一片荒凉。面前有一个传送管道，但不能使用。向前，跳过地雷，从旁边的说明学会如何骑上步行兽。翻上平台，利用感应地雷炸掉卫兵。把左边的卫兵引过来后，跳上平台，让卫兵踩雷。接着跳进管道，会被弹到最高层，拉动吊环，在卫兵开枪前翻下来，出现一只步行兽。骑上步行兽，轻松地跳过了豁口，进入了大门。跳过一处豁口，坐上升降机向下走，见到族人，先与他打个招呼，然后重复他所做的(8,6,8,7)，就会得到红色力量，可摧毁右边的飘雷(按0键，只能用一次，不过用了后又可以向它要)。毁掉飘雷后，扳动控制杆，坐另一部升降机向下前进。用同样的方法毁掉3个地雷后，看看说明，原来是暗号(6,6,8,7)。返回去补充力量，然后继续向下。

正要引爆空中的两颗飘雷，发现它们离得太近，搞不好会炸伤到自己。于是先与下面控制杆旁的族人打了声招呼，把刚才得到的暗号告诉他，他会扳动控制杆，使飘雷活动起来。当飘雷离得远时赶快引爆，不要让飘雷再飘回来。骑上步行兽(如果在升降机中按↑键骑不上步行兽，按Ctrl也可以骑上去)，路过大豁口。接着躲过3组共9个飘雷，跳过豁口。

穿过大门，来到了一处更荒凉的地方。乘上升降机向上走，地上出现了一个打破了的蜂巢，蜂蜜洒了一地，步行兽见到蜂蜜就跑过去吃。阿比离开步行兽，乘上另一部升降机向下，跳过豁口后蹲在岩石下面，躲过卫兵的子弹。扳动控制杆，跳进传送管道，得到一颗石头。坐升降机到最上层，用石头引爆地雷。在里面遇到族人(6,8,8,6,7)，他也会给阿比力量。返回，从中层向右边走，引爆所有的地雷，向上走，扳动控制杆，把马蜂引到步行兽处，步行兽

被马蜂赶离蜂蜜。骑上步行兽，继续前进，在有感应地雷的豁口处离开步行兽，通过管道到达对岸，先关掉感应地雷，接着引爆监视器与飘雷，再躲在岩石后，用特异功能干掉两个卫兵。从岩石旁的管道返回步行兽处，骑上它跳过豁口，来到尽头。离开步行兽，利用管道"飞"到上面取得石头，到中间引爆地雷后，就可得到密码(8,6,8,8,7)。和步行兽一起乘升降机到达最高层，遇见族人，报上密码后，他也传给阿比力量。继续向右走，终于通过这一场景。

引爆豁口对面的那个飘雷，再跳过去。到达对面后开始一路猛跑，不要理睬跟在身后的飘雷。到达一处平台时停下来，翻上平台，附身于卫兵后前进，干掉两个卫兵，扳动控制轩，只见原来挡在路上的飘雷立即飞了过来，将附身的卫兵炸得粉碎。

骑上步行兽继续前进，在一处豁口前根据萤火虫的提示，下来后只身跑过去。轻轻迈过正在睡觉的卫兵，小心跳过由地雷与飘雷组成的障碍。与族人接上头(8,6,8,8,6,7)，获得力量，摧毁刚才那组由雷组成的障碍。然后扳动控制杆，跳入管道，附身于那个正在大路上睡觉的卫兵。向右走，干掉豁口对面的卫兵后，就可骑上步行兽继续前进了。面前出现了一个高台，步行兽上不去，只能独自前进了。跳进第一处管道，来到一个封闭的房间。用手中的石头引爆飘雷，然后与族人接上头(8,6,6,7)，他会打开传送管道。经过几次弹跳，与另一族人联系上(8,6,8,8,6,8,7)，获得力量，摧毁了地雷，继续前进。终于到头了，这里有个蝙蝠传送门，还有一只小霸王龙。可先施展特异功能，使传送门打开，接着立即向前跑，从霸王龙头上跳过去，跳进传送门，来到了神庙的里面。

神庙里到处都是卫兵。不管，一路狂奔，卫兵的机枪也追不上。在感应地雷前停下来，关掉它，再跳过 3 颗并排的地雷，来到一个大厅。大厅中有 10 个门，如果按从上到下，从左到右的顺序把它编为 1 至 9 个门(不算刚进的门)，这样可看到 7 号门最大，目前是紧闭着的，应该是将来过关的地方。先到其他门里走一走。

1 号门：先到左边取得铃铛，再向右跑，把平台上的四足怪兽引下来，进入平台上的传送管道，点亮圣火后返回平台，找机会乘升降机向上走，敲响铃铛，打开了大门。

2 号门：取得石头，向下前进。趁怪兽不注意，溜到控制开关处，点燃圣火后继续向下走，引爆地雷，得到铃声。打开大门后就可离开了。

3 号门：当下面的怪兽走到最右边时，跳下平台，扳动控制杆，然后马上跳回平台。进入右边的传送管道，经过几次传送，得到铃声。赶快向左跑，进入尽头处的管道，扳动两根控制杆，又进入中间的管道，点亮圣火，再跳进最左边的管道，就可以打开大门离开了。

4 号门：向下，点亮圣火，向左跑，当心背后的怪兽。取得铃，看到两只怪兽正互相残杀。看完开门后离开。

5 号门：先向右走，遇见怪兽后跑回来，利用管道躲开，继续向右跑。乘上升降机到达最底层。把右边的怪兽引过来，当它站在升降机上时把它升上去，马上跳进管道，上去看。当两只怪兽剩下一只后，下去扳动大门后的控制杆，经过几次传送后得到铃声，点亮了圣火。传送回去，打开门离开。

6 号门：躲开飘雷，用控制杆所控制的落石干掉下面的卫兵，进入管道，附身于卫兵。点亮圣火后，消灭许多霸王龙，再干掉一个卫兵后还原，得到铃声。进入管道，打开门离开。

探过8号和9号门后，回到7号门。这关的时间很紧，身后随时有一、两只四足怪兽在追着。因此最好采用快跑的方法。扳动控制杆，进入大门，来到神庙的顶部，这里像是个祭坛。打开蝙蝠的传送门，送回到圣地。

第五关

阿比来到帕拉蒙尼亚。这里青山绿水，风景不错。阿比轻轻从卫兵身边爬上高台，附身，干掉卫兵后(也可打开卫兵身旁的感应地雷炸他)，扳动右边的控制杆，跳进管道，敲响钟后下来看到步行兽，顺便取得了三颗石头。用石头引爆豁口右边的地雷后跳过很宽的豁口。看见族人，接上头(8,6,6,8,7)，他放下升降机。乘升降机向上走，遇见卫兵后蹲下来，扔出石头引爆地雷将他炸死，乘另一台升降机继续向上。前面有个马蜂窝，还不断有蜂蜜滴下来，步行兽又去吃蜂蜜去了。阿比用石头把蜂窝打下来，让马蜂来轰开步行兽。关掉感应地雷后连续跳过几个豁口。只要别停下来，卫兵的机枪都追不上。

跳过豁口，从步行兽上下来，向上走。进入管道后被弹到了最顶层，立刻附身于卫兵。向下，干掉另一个卫兵，用身体来引爆控制杆旁的地雷。回到自己的身体后下来扳动控制杆，放下升降机。和步行兽一起乘上升降机向上前进，遭到了一群马蜂的强烈攻击，只有骑上步行兽逃命了。拼命跑，跳过了许多豁口，终于摆脱了马蜂的追击，来到了下一个场景。

出来拉动吊环，掉进了地下室。先扳动控制杆，再拉上面的吊环(顺序千万不能搞反了)，得到暗号(6,8,8,6,7)后进入管道，离开。遇见族人后说出刚才的暗号，就可以继续前进了。有几个卫兵，利用附身作战，解决掉他们。

还是利用附身，搞定两个卫兵后进入管道，避开地雷阵，跳进蝙蝠传送门，来到了神庙的内部。把右边的卫兵引过来，跳进管道，躲开他的子弹并附身于他，干掉霸王龙，返回自己的身体，继续前进。利用控制杆操纵的落石，清除掉挡路的卫兵，来到了神庙的中心，这里也有很多门。为叙述方便，还是从上到下，从左到右的顺序编为1至8号门。其中，1号门是过关的地方，6号门是刚刚进来的地方。

2号门：会遇见一种类似于蜘蛛的怪兽。别背对着它，否则它会扑上来咬人。扳动控制杆，放下升降机，在最顶层取得血块后，扔给怪兽。趁它去吃时赶快跑过去，得到暗号(6,8,6,8,6,7)。告诉族人，得到红色力量，摧毁地雷，扳动两个控制杆，分别点亮圣火，打开管道。进入管道就可以离开了。

3号门：先把左边的卫兵引一个过来，附身解决问题后向左边前进。得到石头(如果没有得到石头，最好按Z键扔掉身上其他东西)，跳过机关，轻轻打开感应地雷，把霸王龙引过来干掉，取得铃声并点亮圣火，再向右走到尽头，敲响铃铛后，大门洞开，离开就是了。

4号门：利用踏板控制落石，干掉4只蜘蛛。

5号门：出来后跳过机关，但要注意空中的吸血蝙蝠。关掉几个感应地雷，点亮圣火后去拉吊环，打开出口。下来后，霸王龙已经醒来，要赶紧跑出去。

7号门：向左走，发现有一蜂窝，于是回头向上。到顶后把左边出口处的蜘蛛引来，然后向右，利用滚石机关干掉这几只蜘蛛并堵住了蜂窝。下来向左，取得铃声。用血块吸引住蜘蛛，继续向下前进。用血块打落蜂窝，趁马蜂与蜘蛛混战时点亮圣火，到出口处敲响铃铛离开。

8号门:向左,向上,别忙着进管道,先扳动控制杆(小心机关),再取得铃声。进入管道,点燃圣火,即可敲响铃铛离开。

最后回到1号门,胜利地从神庙顶上的蝙蝠传送门出来,回到圣地。在胆敢挡路的卫兵面前,施展出刚刚得到的蓝色力量消灭他。向前,进入蝙蝠传送门,过关。

第六关

接近莫拉克的老窝了,到处都是监视器与飘雷。这些飘雷都有固定的移动路线,可站在死角,用石头打爆它,或利用它来轰掉霸王龙。连续通过几个飘雷阵,翻过一个高台,躲过霸王龙与卫兵后,进入蝙蝠传送门。但是别忘了引爆门前的地雷。利用传送门躲过吸血蝙蝠,跳下平台,不必理监视器,关掉感应地雷后跳上右边的平台,正好与闻声而来的卫兵擦肩而过。等卫兵清除了控制杆旁的地雷,再下去扳动控制杆,关闭电源,用地雷来对付右边的霸王龙。向下,进入蝙蝠传送门,又回到了工厂。

那道没打开的门是通向第二层的大门。路上还救出几个族人。对付霸王龙时要附身于卫兵。来到了第二层,先附身于卫兵身上,跟着左边的声音锁说话(1,8,6,6,8),关掉电源,就可以乘升降机向上了。出现了四道门,依次编为1至4号门。

1号门:扳动控制杆,放下升降机,立即离开平台,附身于卫兵,打开声音锁(1,6,8,6),一次传送3个同胞,就可以得到蓝色力量。再向上走,干掉右边的地雷等东西,扳动左边的控制杆。救下右边尽头的两个族人,原路返回。

2号门:向右跑,跳上平台,附身,打死霸王龙。把另一个卫兵引到没有监视器的地方,再次附身,扫清右边的卫兵与霸王龙,救出同胞,扳动控制杆,返回。

3号门:用捡到的手雷来对付监视器与卫兵(留几颗)。救出族人。

4号门:是通向第三层的门。到达第三层后轻轻向右走,别惊醒了霸王龙,用手雷来收拾卫兵。扳动控制杆,关掉电源,坐上左边的升降机向上,又出现了四道门。

1号门:捡到手雷后,尽量离监视器远一些,然后对准它按住Z键不放,当看见阿比的手来回晃了六次后,赶快扔出手雷,就可以轻松地摧毁监视器。然后附身作战,轻松取胜。在这里的蝙蝠传送门中间有数字时,按此数一次传送这么多人,就会得到蓝色力量。

2号门:利用剩下的手雷干掉飘雷,卫兵及监视器即可。

4号门:到右边尽头附身,扳动控制杆,把上层的卫兵一个个放下来干掉。进门,再次附身干掉大量卫兵,打开开关就可离开了(声音锁为1,6,8,6)。

然后通过3号门走向第四层,这也是最后一层。向上,避开卫兵后从下层向右走,进门。出来后不要动控制杆。把右边的卫兵引过来,附身作战即可。乘上升降机向下,传送走两个族人后继续向右,进门。

快向右跑,别停下,很多霸王龙在身后穷追不舍。到头后跳上平台,用手雷把它们干掉。附身,干掉上层的一窝霸王龙后,打开开关,救出族人,原路返回。

这次进入上面的门。往右走,附身,扳动控制杆,关掉电源。立即转身,打死一大群霸王龙,再扳动左边的控制杆,关掉另一处的电源。不断左右开枪,又消灭一小群霸王龙。按下绿色的按钮,启动了工厂的自毁装置。

此时只有两分钟逃命的时间了。爬下平台,跳过地雷阵,闯过铡刀组,扳动两根控制杆,

乘上升降机继续逃。这时有个族人被几颗感应地雷困住了，把他送入传送门，可得到了蓝色力量。拉动吊环，进入下面的会议室，启动蓝色力量，一阵电光闪过，邪恶的莫拉克终于被消灭了。

三、游戏心得

在游戏主选单下，按住 Shift 键，键入↑←→←→←→←→↓，可直接看完所有动画。

在游戏主选单下，按住 Shift 键，键入↓→←→←→←→←↑，可选关。

机甲之梦

Metal & Lace

一、游戏简介

又译《铁甲之梦》，是由 Maxx & Cpcom 公司推出的一款格斗类游戏。在《街霸Ⅲ》风靡全球后，美国和日本的软件公司合作推出了这个以机器人美女为主角的格斗游戏。游戏进行与《街霸》相类似，不过在游戏中可根据不同场合的需要转换机器人美女应战。游戏采用了新开发的引擎，使数据读取的时间大为减少，所以动作十分流畅，增强了格斗的气氛。机器人美女的形象出自人体形象师之手，东方味浓郁，美仑美奂，鲜靓欲滴，让人倍感亲切。音效采用全程语言系统。

二、游戏用键

故事发生在南太平洋的一个荒岛，岛主感觉到用真人主打的黑市拳赛已经没有刺激可言，于是他广邀好此道者云集荒岛，用各自的机器人进行厮杀。玩家扮演偶过该岛的路人，从手上没有一个机器人美女开始，通过逐渐选购机器人、电池、防护盾、人工智能系统等，组成一支格斗队伍，然后参加正式格斗比赛。胜者可得奖金，败者输掉保证金，因此派出哪个机器人美女出战，是很重要的一个问题。

游戏之初共有 7 个机器人美女可供选购，它们各有优点的不足。通过多次参赛后就可摸清每人的特点和控制方法，当 7 个队员过关斩将后，岛主会邀请与超级选手对阵，最后与岛主的卫队抗衡。

(1)凯特(Kater)：

幻象拳：连按拳

气功波：下，前＋拳

天龙波：后，前＋拳

速度：4

攻击力：4

防御力：4

(2)亚力(Ali)

毒龙钻：下＋脚(下放脚不放)＋上

雷击球：下，前＋拳

速度：4

攻击力：4

防御力：4

(3)欧鲁达(Oluda)：

步轮斩：下，前＋拳

鹰爪蹬：下＋脚(下放脚不放)＋前＋上

速度:4

攻击力:4

防御力:4

(4)塞玻Ⅱ(CyberⅡ):

电光炮:下,前+拳

闪电斩:下+拳(下放拳不放)+上

速度:3

攻击力:5

防御力:5

(5)沙奇尔(Sea Killer):

月牙斩:下,前+脚

跃空踢:下+脚(下放脚不放)+前+上

速度:5

攻击力:4

防御力:4

(6)克莱德(Kalid):

化形击:下,前+脚

能源球:下,前+拳

速度:5

攻击力:3

防御力:4

(7)丽丝(Lice):

风啸腿:下,前+脚

狂风奔:下,前+拳

滑踢:后,前+脚

滑击:后,前+拳

速度:5

攻击力:4

防御力:5

(8)裘姆(Chomu):

刺滚:下,前+拳

速度:4

攻击力:5

防御力:4

凯撒大帝Ⅱ

Caesar 2

一、游戏简介

这是一款由 Impression 公司推出,Sierra 公司发行的游戏。游戏的一代的重点在于古罗马时代的军团战术,而二代的重点在于结合《文明》和《模拟城市 2000》的特点。游戏有两种游戏模式:一种是城市建设(City Level),也就是像《模拟城市 2000》那样修桥、铺路、盖房子;另一种是结合城市建设以及省级建设(Province Level)的完整结构。

游戏在各种事件发生时,都要播放一小段动画。在街上可以看到各式各样的人,还可以看到他们的姓名、身份,以及他们对自己工作的感想,可以作为参考。查询建筑物时可以得知各种设施对这块地方的影响。游戏中有一个加速时间的功能,可以用大约一秒钟相当于一个月的速度进行游戏,没有耐心的人可以利用这个选项。

二、完全攻略

城市建设

城市建设和我们熟悉的《模拟城市 2000》很相似,只不过建筑设施都是古罗马时代的产物。游戏中可建筑的除主要的住房和道路之外,还有:

行政设施(Forums):包括Aventine、Janiculan、宫廷(Palatine)。

水利设施(Water):包括贮水池(Reservoir)、水渠(Aqueduct)、水井(Well)、喷泉(Fountain)。

防御设施(Security):包括城墙(Wall)、塔楼(Tower)、兵营(Barracks)、派出所(Praefecture)。

市集:包括市场(Market)、葡萄(Grapes)、羊毛(Wool)、铅(Lead)、铜(Copper)、砂(Sand)、石(Stone)、香料(Spices)、渔业(Fish)。

卫生设施(Sanitation):包括浴池(Bath)、医院(Hospital)。

娱乐设施(Enter'ment):包括剧场(Theater)、音乐厅(Odeum)、竞技场(Arena)、Coliseum、马戏团(Circus)、C. Maximus。

宗教(Worship):包括圣地((Shrine)、寺庙(Temple)、神殿(Basilica)。

教育设施(Education):包括小学(Grammaticus)、中学(Rhetor)、图书馆(Library)。

舒适设施(Amenities):包括花园(Gardens)、广场(Plaza)。

按照假想的罗马人的生活习惯,游戏中创造了不可或缺的供水系统。供水系统指向市民提供饮用水的系统,是整个城市的生命线。建造供水系统时,要在河流边建立蓄水池,从蓄水池延伸出水渠,连接到内陆的蓄水池。每个蓄水池都可以提供一个供应范围。要扩大用水供应范围,可以再建立水井和喷水池。喷水池必须放在蓄水池的排水范围内,而水井则没有这个限制。每个房屋需要有正常的供水,才能够顺利发展。在这方面,游戏的设定颇为合理。一个河边的蓄水池,最多只能串连3个通到内陆的蓄水池,而越靠下游的蓄水池,所能蓄的水就越少,甚至得不到正常的供水。所以离河流较远的地区如果不作更大的投资,通常难以获得良好的供水。

游戏的娱乐系统也很有创意。游戏中有三类娱乐设施:戏院、竞技场和赛车(两轮马车)场。这三者的娱乐效果各自独立,又互相有影响。也就是说,如果一间房屋位在这三种设施的影响范围中,它可以同时享受到这三种设施的效果,由此充分反映出这三类设施面向的是不同阶层市民的效果。

除此之外,还要顾及到卫生、安全、教育、交通、行政、市集等系统,房屋只有处于这些设施的作用范围内,才能得到健全发展。换句话说,一间房屋都要有水的供给,附近要有中学以及小学(两项都要)、市集、派出所、行政机构、公共浴池、娱乐设施,否则就会造成地价下跌,居民不安。当居民不安达到某个程度后,就会成为暴民,走到哪里砸到哪里。

影响地价的因素还有很多。水井、河岸、市集、军警建筑、工作场所全都会降低附近地价,偏偏有些又是不可或缺的建筑。游戏中控制地价发展的变数太多太苛刻,使得这个游戏过于复杂。如果要管理一个两万人的大城市,可能少不了暴动事件。而且游戏中的维护预算完全要手动编制,就算有预备金放着,也不会自动拨过去使用。就算只加盖一间房子、铺一条路,只要没注意预算,也有可能因为维护费未及时追加而导致某个地方失火、道路中断,让人烦不胜烦。

省际建设(Province Level)

省际建设指建设城外的部分。可以调度军队、建立矿场农场、开辟道路、建立贸易站,等

等。与城市建设相比，较为复杂。实际上该作的就是在相关地形上建立矿场、农场等建筑，将道路连到其他城镇、建立贸易站、建立城堡就行了。

在游戏过程中，必须逐一征服欧洲、西亚和北非的每一块版图。征服的方式就是在该地建立一座城市，并且将文化、和平、财务和统治这 4 项指标都达到游戏所给的条件。因此要将一座一座城市盖下去，直到每一块版图都被“征服”为止。这是一项耐心与毅力的挑战。

战争

战争画面简化了不少，可以看见士兵在屏幕上射箭、砍杀。一代的众多古罗马阵式皆不复存在，每支部队都要自己动手控制。电脑的智商较低，稍稍费点脑力便可以以寡敌众、以少围多。养军队还是要靠财力，所以说到最后，游戏中最重要的还是盖房子赚钱。

三、游戏心得

修改存盘文件？.SAV，金钱的地址为 DISP 329E0C 至 DISP 329E0E。

狂龙传

一、游戏简介

这是一款由佳帝安出品的角色扮演类游戏。这家公司曾出品过《魔武王》，这两个游戏在背景和音乐处理上显得悲壮，表达出一种前途命运坎坷的心情。



二、完全攻略

小村

阿龙住在中京国的一个小村庄中。一个雨天的晚上，阿龙正在休息，邻居金爷爷让孙女铃铃来请他到家中去。原来金爷爷病了，放心不下孙女，想请阿龙送铃铃到京城去找她开酒馆的哥哥金大有。看着病重的老人，阿龙答应了。

第二天，阿龙和铃铃起身赶往京城。出了村庄，一直往北走。路上不时有山贼、强盗过来捣乱。阿龙将拦路强盗一一打败，在战斗中增长了经验和等级，同时也得到不少金钱。最后来到京城。

京城

城里到处都是黑十字国的洋人机兵。阿龙听说黑十字国的洋人要用机兵占领中京国，有很多人在与洋人对抗。阿龙在城东找到了金大有的酒店，将铃铃交给他哥哥金大有。然后回到街上四处逛逛，顺便买点可用的兵器和药草。见天色见晚，便来到城西找间客栈住下，准备明天回家。

第二天清晨，铃铃突然到客栈找阿龙。原来金大有参加了叛洋团，夜里去袭击洋人，被困住了，铃铃请阿龙去救金大有。阿龙和铃铃一同出了客栈，在街上听说金大有在黑十字国

大使馆中弹了，于是赶往城北的大使馆，一路上打倒拦路的黑十字国机兵，在使馆前找到了生命垂危的金大有。金大有请阿龙照顾妹妹，话还没说完就死去了。

路途中

阿龙带着铃铃离开战乱中的京城。半路上为救受伤的侠女黄香湘，又被黑十字国的机兵围住。在圆真大师和诸葛凰的帮助下，阿龙打败了四周的普通机兵和机兵队长黑杰克带来的炮座机兵，正要与黑杰克做决一死战时，被黑十字国大使斯达克拦住了，斯达克假惺惺地放过了阿龙。

红中镇

大家商量之后，决定由金铃铃、黄香湘、诸葛凰和阿龙一起到东陵城去。出京城向东走，到红中镇休息时，听说最近经常有人失踪，又听镇长说镇里有狐仙作怪，被他请人封在祠堂里了。出于好奇，大家决定到祠堂去看看，却无意间解除了狐仙陈狐白的禁制。陈狐白告诉大家，镇里有一家人的地下室中有秘密。经过挨家挨户地搜寻，发现镇里失踪的人都被捆在大傻家的地下室里。阿龙放开被捆的人们，打败大傻三兄弟。大傻供出他准备把人卖给东陵的外国船只的事情。阿龙决定到东陵港去查个水落石出，陈狐白也要跟阿龙一齐走。

东陵港

出红中镇东行，来到东陵港。先到酒店填饱肚子，然后在城中四处打听，得到不少有关人口买卖的消息。又在码头左边的货仓里打听到外国船要过几天才来，阿龙几人只好先在城里转转，然后找家客栈休息。

听说有外国船来了，阿龙立刻到码头仓库去打听。听人说港口的外国船上有不知干什么用的大笼子，大家决定到船上去看个明白。上了船，顺楼梯一直向下，在底仓看到很多大铁笼，为了查清真相，大家藏了起来。夜里，终于发现这是一艘运奴隶的船，大铁笼子中关了许多奴隶。阿龙放出被关的奴隶，但逃出的人们被船长发现了。这时船已开到大海中，无路可逃，阿龙同意与船长决斗。战胜船长后，船长答应阿龙把船开到太乙港去放人，大家一阵欢呼。突然金铃铃不慎落入海中，阿龙跳到海里救出了铃铃，自己却被海浪卷走。他只听见陈狐白叫他脱险后到太乙港的猫提庙会合，随后就昏了过去。

花满村

阿龙醒来时，发现自己躺在床上。原来他被海流冲到花满村，被金乐乐、银多多、钱可可三个姑娘救了。这个村子只有女人，且与世隔绝。在村中，阿龙听说古代的中京国很富强，留下了丰富的遗产，只要找到“历史之钥”就可以继承遗产。又听说花满村与外界联系的唯一通道是啸龙潭，现在被一只巨龙把守着，只有打败巨龙才能出去。为了早日与金铃铃等人会合，弄清中京国遗产之谜，阿龙决定独闯啸龙潭，但金乐乐、银多多、钱可可三人也要随同前往，见识一下外面的世界。阿龙带着她们一起出了花满村，往北走，在漫漫迷雾中穿越沼泽，打败拦路的毒虫怪兽。顺着浅绿色的草丛前行，终于走到了啸龙潭。经过一番全力拼斗，收服了化为巨龙的豹三。大家一起乘上木筏，顺着曲折的河道向西南而去，被瀑布冲到太乙港附近的水瀑村。

水瀑村

登岸后顺路向南，来到太乙港，在城西猫提庙中找到了等待阿龙四个月的金铃铃和陈狐

白。阿龙了解到躲在聚妖洞的不死妖可能知道有关“历史之钥”的一些情况，大家决定去找不死妖。

南星城

出太乙港向西走，来到南星城。阿龙打败了神圣联盟派来的武士比力士，意外地见到了黄香湘和诸葛凰。阿龙和准备起兵攻打洋人的马将军谈过话后，不同意马将军以牺牲大量国人生命为代价的兴兵计划，决定不与马将军为伍，先去找不死妖，查清“历史之钥”的真相。因此得罪了马将军手下的曹次龙。曹次龙派出杀手朱娘寻机刺杀阿龙。

西洋武士比力士出于对阿龙的敬佩，提出要随阿龙一起去探险，阿龙欣然应允。黄香湘和诸葛凰决定留在南星城联络爱国志士，为今后作准备。

聚妖洞

阿龙一行人离开南星城，往西北方去找聚妖洞。一路上打倒不少洋人机兵和各种毒虫怪兽，大家的武士等级提高了。来到西北重镇白板镇，补充调整好各人的道具装备，购足药品，再买几顶帐篷，然后进入聚妖洞。在聚妖洞中，大家且战且走，直打到上方天桥，遇到吴公。吴公拦住大家，说不死妖专靠吸取生物的精气而长生，是不可战胜的。阿龙击败吴公后进入下层洞中。这里的怪物猛兽更多，为了尽快找到不死妖，大家没有恋战，尽量避开那些怪物。下到洞底，又爬绳而上，终于找到了不死妖。虽然大家拼死战斗，却仍被不死妖吸去精气而力竭倒地，不死妖在吃掉大家前告诉阿龙有关“历史之钥”和中京国遗产的一些情况，并说只有秘仙塔的神仙才知道什么是“历史之钥”。正在千钧一发之际，圆真大师赶到了，与不死妖展开殊死搏斗。此时阿龙体内爆发出一股真气，恢复了体力，起身和圆真大师并肩战斗。圆真大师不惜耗费大量精气，念起除不死妖的护身之术。阿龙借此良机奋起猛攻，终于将不死妖打倒在地。但临死前的不死妖垂死挣扎，圆真大师挺身而出，护住阿龙，与不死妖同归于尽。阿龙得到圆真留下的仁者之环和不死妖的血佛珠。阿龙带着精疲力尽的同伴杀死了洞内残余的怪物，回到白板镇。

白板镇

大家在白板镇的酒店吃饭时，被朱娘下毒暗算。幸好阿龙没有中毒，打败朱娘后，为大家解了毒。由于随行的姑娘们经过长期激烈的战斗，又中过毒，身体很是虚弱，需要休养一段时间，于是阿龙留下陈狐白和豹三照顾他们，自已和比力士去寻找秘仙塔，弄清中京国古代遗产之谜。

秘仙塔

在白板镇上打听得知秘仙塔位于南方的深山中。阿龙和比力士出白板镇往南走，来到回头村。听说不归崖的深山里有神仙，村里的悟明为治女儿的病已到不归崖求神仙去了。阿龙赶往不归崖，在深山里救起了因迷路而晕到的悟明，带着他一同去找神仙。一路上打倒拦路的山精树怪，爬到山顶，顺着绳子下滑时跌到半山，发现了浮在半空中的秘仙塔。

顺着塔外层的楼梯一直向上走，终于在塔顶找到了秘仙塔的传人花紫兰。花紫兰告诉阿龙“历史之钥”是古人传下的仁者之环、智者之印、勇者之戒这三件东西，就可以在古代中京国王的墓中得到遗产。花紫兰把智者之印交给阿龙，并决定离开深山古塔，助阿龙一臂之力。下山后来到回头衬，花紫兰医好了悟明女儿的病。

白板镇

阿龙回到白板镇,与陈狐白、豹三和姑娘们会合。陈狐白告诉阿龙说诸葛凰来过了,说是马将军决定起兵北上攻打黑十字军,已经在中央大道和洋人接上火了。阿龙担心留在南星城的黄香湘的安全,决定和大家一齐赶去接应她。

京城前,马将军的军队与洋人机兵展开血战,不幸失败了,马将军战死。阿龙他们及时救出了黄香湘。为了寻找古墓,阿龙来到东北方的"狂叫之森"中。一直往右走,找到守墓人的小屋。守墓的老人告诉阿龙,要及时救出黄香湘。

在路上,强盗窟的强盗把他的包袱和钥匙一齐抢走了。阿龙他们又赶到位于"狂叫之森"和北风城之间的强盗窟,找到多月。

狂叫之森

回到"狂叫之森",在林中东北找到了古墓。进入墓中,一直向下走到底,墓中除了鬼魂以外别无他物。再去守墓人的小屋,一问守墓老人才知那原来是一座假墓,要想找到真墓只有去北威城,问那个以前的盗墓者。

北风城

于是大家又来到北风城,在城西墙边遇到了曾是盗墓者的老头。他说真墓在"狂叫之森"西部的一棵小树下,并送给阿龙一套挖掘工具。阿龙又回到森林,直奔墓底,发现了古代中京国国王的遗体,在遗体上得到一颗又大又亮的"狂龙之珠"。突然一个黑影闪过,抢走了"狂龙之珠",原来是黑十字国大使斯达克派来夺取"狂龙之珠"的间谍。阿龙正要追赶,被花紫兰拦住了,她让阿龙还是先把"历史之匙"智者之环、智者之印、勇者之戒戴在国王的遗体上。奇迹发生了,阿龙忽然明白了许多事情,学到了许多东西,获得了中京国宝贵的文化历史遗产。此后,大家决定马上到中京城去,看看黑十字国间谍盗取狂龙之珠的目的是什么。

中京城

中京城里一片混乱,黑十字国大使斯达克用狂龙之珠作为能源装备起他的重型作战机器人,背叛了黑十字国,打倒了黑杰克队长,杀死了中京国国王,自立为王,企图以此称霸世界。大家全力以赴,终于打倒了重型作战机器人,击败了野心勃勃的斯达克,赶走了欺压老百姓的黑十字军。阿龙在众人的拥戴下,成了中京国的新国王。神圣联盟决定与中京国签订友好条约,新的生活开始了。

密集火力

一、游戏简介

这是一款由泰腾有限公司 Duck 小组制作的一款纵版射击游戏。游戏中出现的标志很少,大致有下列 P、S、B 三种。P 是 Power 能量值标志,连吃三次可使武器提升到最高。S 是保险环,是两条环绕在飞机旁的光环,可保护自机三次。B 是炸弹(Boom),最多 12 枚。

游戏中可采用聚波的方法,就是停止按动射击键两秒后,飞机四周会罩上一层光圈,这时按动射击键,可发射出一个巨大的冲击波,破坏力惊人。

二、完全攻略

第一关　初次行动

Duck 小组接到总部命令，总部要求必须在最短的时间内，用最快的速度把侵入内太空的敌人赶出去。

．游戏一开始先吃一个保险，过了一个蜜蜂阵前面还有一个保险。继续向前走，就可以看到小关底，它是一只大蝴蝶，样子很好看。只要坚持一段时间即可通过。向前走可得到一个保险。接着前面会出现了两条大虫，可用聚波的方式打它们的头。接着向前走，会有一些翻动的骨牌。注意看好前面的距离，可轻松躲过它们。穿过骨牌，你会看见一支长着翅膀的关底，不时地从嘴里吐出五颜六色的小子弹，打掉它的方法是聚波加保险。

第二关　小有成绩

冲过一道由五边体组成的火力网，注意它们爆裂后的小子弹。向前走有一个保险，不要漏过。这时前面又出现一条大青虫，样子很像前一关中的大豆虫。过了大青虫，就看见小关底，它也是一条大青虫，不过似乎是机器造的，尾部会发射光束，躲过它的进攻然后集中火力打击它的头部，经过顽强的战斗，终于被它打得七零八落。这时，有七、八条大甲虫从屏幕左右爬了出来，躲过了甲虫就来到关底，关底也是一条虫子。只要不停放保险就能消灭它。

第三关　再接再励

这关 Duck 将在敌星球上空激战。要注意突然出现的蜜蜂，最主要还是它们发射的跟踪弹。这时前面飞出了数只机械蝙蝠，不用着急，等它们展开翅膀后再发动攻击。向前走会遇到本关中最难对付的敌人，这一群群的蜻蜓会打出长长的激光，急了还会撞你。过了蜻蜓阵，就要过铁板阵了。看清铁环间的缝隙，一鼓作气冲过去。本关关底是一只大蜘蛛，打它的方法是聚波加保险。

第四关　最后通牒

躲过敌小型飞船后有个保险。向前走会出现数个机器人，当心它们的跟踪弹和机关炮。同时还要注意两个类似飞去来器东西发射的电波。接着向前走，碰见许多绿色的球体，打中后分离成更多更小的球状物，小心躲过它们，就可见到本关关底，这是一只甲壳虫，它只会跳起来踩你，记住它的落点后也容易对付。

第五关　最终任务

敌人大都是前面出现过的角色，而且攻击力没有什么加强，让人感觉难度明显小于前几关。突然画面两边飞出一对锅盖，看清它们运动规律，趁它们刚刚分开的瞬间加足马力冲过去。接着是一个加速版，通过后见到本关关底，这是一个巨大的机器人，会发射很粗的光束和导弹，打它的方法依然是聚波加保险。

魔域审判官

Real Fat Dog

一、游戏简介

这是一款很精彩的冒险类游戏。游戏所说的是在不知道什么年代，魔域审判官鼓吹科技取代魔法，在卓克(Zork)专制独裁。他限制魔法，到处迫害魔法师。玩家作为卓克魔法学院的中等学生，力挽狂澜，与解救出来的3个卓克魔法师一起，摧毁了审判官的阴谋美梦，经过各种历险，自己最终也成为了魔法大师。

游戏采用360°视角，充满幽默的对白。适当而精致的过场弥补了情节上的不足和解谜时的沉闷。游戏容量为2CD。

二、完全攻略

地上

四处看看，小镇发出泛泛蓝光。原来是很不客气的鱼，鱼档旁边发现是条"鱼罪犯"。把广播调得大声一些，趁警铃声被广播盖过，拿个啤酒和圆环。然后再把广播关小了。啤酒用来贿赂人，圆环可以用起重机帮助鱼一下，得到盏破灯。杰克(Jack)有修灯副业，将魔灯给他，他说这盏破灯对我没有用。我觉得不对劲，再敲他的门，他给了我一只雪茄。将雪茄烟给给旁边的玩具审判官，将杰克引出来，赶快钻到桶里躲起来。结果害得杰克被捕。回到杰克屋中，拿到魔灯，他叫我赶快带它到它的世界。我看只有井是安全的，找条绳子，顺着绳子爬到井底下，来到地下世界(Underground)。

地下世界

用Revroz魔法开门，上楼梯时从桶里得到硬币。打开盒子，得到锤子，关上盒子，看看上面的说明。根据说明敲碎玻璃，得到了剑和地图。旁边是紫色植物，可以用Igram魔法试试。树上漏出一个卷轴，不过拿不到。地上有个图腾，和灯一样也是朋友。

地下巢穴

来到一个洞口，用剑劈开荆棘进入，来到地下巢穴(Dungeon Maaster's Lair)。拿铲子和魔法卷轴Throck)。金鱼草挺凶的，鸡蛋花挺有趣的，蜂窝挺吸引人的，不过不要用剑去碰它。看门的两只手不让我进屋，将左面的烟灰缸给雪茄，左边的枪手被搞掉，右边盆上倒上啤酒，但好象还不够量。

GUE科技中心(GUE Tech)

一路拼图三次从第三窗户进入。回身开大门走出大厅，回头开大门走出大厅，回头看，用铲子挖开土堆得到Kendall魔法，用地图乘传送器赶往十字路口(The Crossroads)的地铁口。

地铁

塞入硬币，来到地下，柱子上的有奖游戏吸引了我，可是那里可以搞到呢？地铁地图很

不清晰又复杂,用 Kendall 魔法让它简化一下,选择 3 号洪水控制室,来到这里,用 Throck 魔法把地上的苔藓变大一些拿到。信开没钱买,只好到控制台看看。得到建桥术,看看书上的内容,也要拆坝试试。用 4 个开关配合 Revroz 魔法,将所有闸门关闭,大坝毁了,不过马上可以造座桥出来。选择地狱 Hades,看看骷髅的日志,催眠手册,最主要的是它手中的有奖游戏券,赢这个游戏(之前要存盘,虽说有三次机会)得到了一张大票。岸边的电话问答非常无聊,但我还是回答了(按#82895),回答正确后出现了骷髅船夫,可以载我到地狱,但我的钞票面值太大了。得找个地方兑成零钱。

GUE 科技中心

回到 GUE 科技中心。进入窗户找到钞票兑换机,将大面值钞票换成零钱。画像提醒我应该找到 3 个失落的魔法圆源,但走廊是无限的,如何是好? 抬头看看牌子,紫色的! 用 Irgam 魔法将无限一词去掉,就成了普通走廊。在另三条走廊,看到了我的目标画像。这个书柜和饮料机很相似。于是回到大厅,在右边买冰淇凌,得到另一个卷轴。在糖果机买石头糖(8 号),但机器弹簧不好用,接上吸尘器,开动开关把糖吸出来,将糖放在苏打水机上做个(第二种饮料)炸弹,我后悔没重视大厅留言板上的警告,炸弹正在倒计时,我想跑到大厅外,这时门窗已经自动封死,我只好跑到走廊柜子,将炸弹塞进去,炸开的柜子正是我的,里面有我的学生证,其他书柜的书我看不懂,简化后发现一些答案。用糖果机将显眼的 11 号柜子打开,得到了印刷魔法卷的流程和药片。用学生证进入到魔法试验室(Spell Lab)。

魔法试验室

上来一堆剑拦住去路,看看打不过,干脆把吊桥的绳索砍断,让它们掉了下去,再用 Golgatem 造桥。来到试验室,先将冰淇凌里的魔法券用魔法检测机学会 Obidil 魔法后,再从桥边的盒子里拿一空白的卷轴,按提示中的原稿(Origination),修改(Modification),替换(Replacetion),解释(Interpretation),变形(Transmorification)印刷,最后在魔法检测机上得到了个可以呼风唤雨的新魔法 Beburtt。离开这里。

十字路口(The Crossroads)

我用 Beburtt 在枯萎的植物上使用,得到了魔法 Zemdor,但还不能够用。

魔法试验室

用魔法检测机恢复 Zemdor 魔法,不过它只能用一次。我们回家吧。

地下巢穴

用 Zemdor 将啤酒充满,右边的树也倒下了,现在我可以进自己的屋子了吧。听听电话留言,四处看看,学习,拿点东西。将找到的猪油堵住门外的蜂窝,赶走马蜂后用剑劈开蜂窝得到蜂蜜。加上身上的苔藓,一共有 6 件东西,放在门边的树上做成了可可饮料,学得新魔法 Yastard。掀开窗帘,用 Obidil 魔法将行走城堡引到旁边,进入后从跳动心脏学习开启时空隧道魔法后,进入卧室。看床上书,拿窗户上的部分卷轴,看看是否是正的,如果是另一半在镜子中的反屋当中,如果拿的话可得不到完整的卷轴,想外屋的提示,我还是不动为好,出到房子外边,先用药片蒙倒金鱼草,用剑取得,在窗外下用 Throck 魔法将蘑菇变成弹簧,将金鱼草放上,用锤子一锤,得到了调过来的卷轴,合在一起应该是 Snavig。过一会再到魔法试验室去修复这个魔法。在卧室,我用 Narvile 魔法开启了时空隧道,用 Yastard 魔法将魔

法龙送入时空隧道。

白房子

为了使我能够得到，魔法龙将屋子另一边发现的魔法卷轴放进标有666标志的信封发出（把小旗子立起来），会发到哪里呢？如果之前去过地狱，应该注意到那里有个666的信箱。魔法龙可没有力气开白房子的门，只好先从这里离开。

魔法试验室

恢复成可以复制的魔法Snavig。去地狱（Hades）。

地狱

给骷髅船夫两枚钱币，他载你到对岸。收到了来信。双头怪不让进入，就用Snavig魔法将自己复制成骷髅模样，骗过双头怪，选择Charon，进入大门。拾起Brog（另一图腾）。用魔法龙（左边的图腾）进入时空隧道。

龙之岛

先向左飞，按一下山尖，回身就会发现一座小岛出现，在小岛附近找到打气筒和两件冲气用品。最终发现一条大龙，将两件东西当龙眼冲气，龙就张嘴了。进入嘴中，发现了三大魔法制品之一的椰子，龙肚里有声音叫救命，不过拿他给的绳子就行。出龙嘴，在外面绑好两个东西，回身在龙嘴里将椰子藏在冲气筏里，用一边找到的金牙将蓝男孩戳破，迅速跑到外边。到爸爸这来，就得到椰子了。

地狱

离开可不容易了，这次骷髅不搭载了。再将Snavig魔法用在双头怪身上。可不花钱乘船。顺便在3号洪水控制室买个信开，打开666号信箱来信，学习最后一个魔法Glorf解开魔法。

白房子

用Brog魔法从老窝进入时空隧道，先在附近找个火把，他够力气打开门，下楼找到一些蛋，如果饿了也可以吃石头。回到楼上将个蛋在门边的“锅”里煮成金黄色，下楼用蛋投向石柱，跳到对面。得到第二件魔法制品。如何开启机关得到骷髅头呢？三个棋盘的游戏很复杂，不容易解开。其实窍门是将骷髅头放置在行走城堡另一处即可。

十字路口

想上地面去了，但在这里肯定不行，用Glorf将绳子解开，去修道院（Monastery）。

修道院

这里有个向上的出口了，把绳子绑在剑上抛上去。顺着绳子来到地面。

地上

这里有个很复杂的机器，各种组合可以把你带到不同的地方，看看墙上的图，很明确应该先选择去审判大厅（To Hall of Inquisition），再关掉中间控制的灯，最后扳动墙角开关出发。在审判大厅里找到第三个图腾。看到第三个时空隧道的入口已被木板封住，不过旁边的机械人可以控制用锤子砸木板。按照门外的示意图可以拿中间的锤子而不惊动守卫，回到入口处，将新锤子安在机械人身上，开门，用右边的图腾Lucy进入。

地上码头

进入杰克家开的女士夜酒吧，一个女人都没有，通过读心术看看开门的家伙想什么。桌上的赌注很有意思，四张牌放入机器，完成一个计算公式，不过拿到的四张牌无论如何也不能够形成正确答案。没关系，拿4到旁边打死只苍蝇，成5了，有了1,2,3,5可以解决答案了。然后参加更高级的赌注，和杰克比赛，内容其实就是石头、剪刀、布的游戏。胜后可得到第三件魔法制品立方体。

监狱

杰克一时的糊涂害的我来到这里，现在他给了我个钥匙的魔法。拿墙上海报放在门下，得用信开启通风口，拿取卷轴，在门上做个钥匙，将钥匙捅到外面的海报上，再拖回牢房。开门来到左边，打开31AB，放出杰克。

大结局

杰克把最复杂的交给我做，当然也是我最喜欢的了。回城堡拿三件魔法制品，用杰克给的魔法将所有以前的魔法颠倒过来。拿关门术Vorzer将守卫关起来，用Margi在塔外建立紫色围网，到一边拔下插销放掉电。用剑砍断围网，进入。将骷髅放到底层盒子里，立方体放在中间那一层，椰子放在上层，用提灯来平衡天平，再爬到顶层破坏广播天线。当审判官发现时，就是最终的题目了。

魔幻将军

一、游戏简介

这是由SSI公司出品的《将军》系列的第三部。是战棋类游戏。游戏中每个战场的场景都像是风景画。游戏中有10余首欧美古典风格的背景音乐，有唱诗班式的合唱，也有威武的军歌。战斗音效也让人身临其境。操作界面容易上手。

二、完全攻略

难度设定

游戏有几种难度。本身也有难度设计，从开始时难度逐渐加大，至第三块大陆的第一仗到达顶峰，以后则渐趋容易。选择难度如选择最困难，会在大部分时间里感受到压力所带来的乐趣。不过也有不同看法的。

剧情简介

游戏的故事发生在一个庞大的虚构的星球上，这里人、兽、神共存。这个曾经一度和平的魔法世界埃尔(Aer)如今陷入了黑暗之王(Shadowlord)的魔掌之中，整个世界的人民笼罩在一片愁云惨雾之中。你将扮演由5人会议所挑选出的4位英雄：骑士(Marshal Calis)、战士(Marcas)、魔法师(Krell)以及女巫(Mordra)中的一位担负起推翻魔王拯救大陆的任务。选择角色要慎重，在以后的游戏中，都将以他的名义而战。

骑士：召募骑兵比较便宜，每场战役中可施展一次全员治疗魔法。

战士：招募步兵比较便宜，不能施展任何魔法。

魔法师：招募魔法师部队比较便宜，每回合可施展一次魔法，共有4种魔法如下：(1)火

球术(Cast Fireball):可同时攻击同一格内的空中和地面部队。

(2)恐吓术(Cast Fear):中招的敌人各项能力骤降。

(3)虚弱术(Cast Weakness):若攻击成功被攻击的敌人将会有半数受伤。

(4)旋风术(Cast Whirlwind):专用于攻击一支空中部队。

女巫:每场战役可施展一次全员治疗或全员攻击魔法,另外每场战役开始前会召唤两支部队助阵,但召唤何种部队由电脑决定。

选魔法师较占优,战士较吃亏。在战斗过程中,将有一些英维因为仰慕你的大名而加入。据说战士响亮的名声将有助于更多英雄加入。

投资研究经费

不断投资黄金,研制出更加强大的兵种是游戏的关键所在。游戏中的部队型态分为四个种族:一般、魔法、机械、野兽,每一种族又有10个不同型态的兵种,每种兵种又包含了许多种威力各异的部队。总计有200多种部队。

选择扮演骑士和战士的玩家可以研制一般型态的部队;选择魔法师的玩家可以研制一般型态的部队和4种魔法部队,选择女巫的玩家可以研制一般型态的部队和3种魔法部队。如果能在第二块大陆最南方的战役中成功救出机械大师费拉斯(Ferras),则他会愿意与你分享他的秘密机械单位。野兽部队则主要由魔王拥有。

同时研制不同种族的部队可以产生更多的部队种类,但资金势必分散,会导致研究速度减慢。

综合各种因素,对选择骑士与战士的玩家,则要想法救出机械大师费拉斯。选魔法师与女巫的玩家则以不救费拉斯为宜。

分配投资比例不同只可能使可研究的部队种族不同或招募某部队所须经费不同。所以即使选择不同角色,在分配投资比例上都是大同小异的。游戏中部队的发展速度默认值是7%,通过改变投资比例,可以调高到15%,而对于一些兵种则可以把发展速度降至最小(1%)。千万不要平均分配资金,应该是确定目标后有所侧重的分配资金。

部队简介

游戏中有10种类别的部队,其中包括:重步兵(Heavy Infantry)、轻步兵(Light Infantry)、投掷兵(Skirmisher)、弓箭手(Archer)、重骑兵(Cavalry)、轻骑兵(Light Cavalry)、飞龙(Sky Hunter)、轰炸机群(Bombardier)、炮兵(Siege Engine)、魔法师部队(Spell Caster)。

部队的属性有肉搏能力(Melee)、投掷能力(Skirmish)、射击能力(Missile)、防御力(Armor)、魔法防御力(Magic Defense)、移动力(Movement)、索敌范围(Search)、士气(Morale)部队剩余单位数(Life)、可投入攻击的单位数(Attacks)、可使用的魔法(Spell)、装备品(Item)、能力(Abilities)。每一项属性都可能因装备宝物或特殊的际遇而改变,例如一支部队只有10个单位却拥有相当于17个单位的攻击力。各个部队的战力如下:

重步兵:是攻击力很强的地面部队,有些重步兵,如骑士的盾牌部队,有相当强的防御能力。不过它的移动力一般只有3格。轻步兵的攻击力很弱,但移动力为4格。游戏初期地图小,平地多,敌人数量少而弱,这时轻步兵冲锋陷阵,可尽快占领城镇。在骑士和战士手下,可较快地发展出一批有战斗力的步兵。

投掷兵可对付敌方的怪兽部队，移动能力为4格，初期只是一些扔石头的原始人，女巫可较快地使这支部队进化。

弓箭手能射击相邻格子里的敌方部队。在相邻格子里的己方部队受到攻击时，能提供火力支援。这种兵种开始是弓箭手，以后可展到用手枪、步枪的部队。

重骑兵的攻击力较强，移动力可达5格，但只能在道路、平原、沙漠、雪地施展，在山地、沼泽、森林等地形施展不开。轻骑兵可移动6格，但攻击能力较弱。骑士可以较快地发展出强大的骑兵力量。

飞龙的移动力可达7格，既可进行空战，也可进行对地攻击。靠它夺取制空权，然后由其他兵种占领地面目标。

轰炸机群对地攻击力与飞龙相当，但空战能力弱，只能移动5格。最初是靠人骑在飞禽背上进行战斗，然后才发展成真正的飞机。

炮兵是具有远程攻击力的部队，其移动能力为3格。攻击敌人时，炮兵可以为周围的部队提供炮火支援。最初是投石车，后来发展成真正的火炮。

魔法师部队分为攻击系魔法师和恢复的魔法师。只有选择魔法师才能发展起强大的魔法师部队。游戏中共有6种魔法师部队，每种魔法师部队都只会一种魔法，升级后可习得新魔法，但必须放弃旧魔法。6种魔法如下：

(1)对敌方单一部队施法，若成功则对方会溃退一格，很明显，这种魔法只在特殊情况(例如敌方被包围时)才有用。

(2)对己方单一部队施法，在本回合中被施法的部队攻击的敌方部队损失全部是死亡，而非受伤(英雄例外)。

(3)治疗己方一支部队，使伤者复原。

(4)可攻击一支停留在树林这种地形上的敌军，效果不错。

(5)火烧一个范围内的敌军，攻击范围大，但收效甚微。

(6)攻击一个范围内的敌军，降低其士气。

游戏规则

游戏中各部队按战斗经验值颁发盾牌。每个盾牌可以根据经验值镶上1至5颗星。当部队拥有最高经验值时，可拥有5个盾牌共25颗星。但部队的生命值是个定数，不会提高。

游戏的胜利条件有全歼敌人、占领重要城镇、歼灭敌人某支重要部队等。当达到重要目的时，游戏会提问目前已胜利，是否愿意就此作罢，按“Y”键表示同意。如果还想继续扩大战果，可不按Y键。但有时游戏的最后期限就要到了，任务还没有完成，这时如果占领某个城镇或消灭某支敌军，也可能提问是否同意胜利，此时按“Y”可侥幸过关。

本游戏有5点需加以注意：

(1)部队的攻击方式分为射击、投掷、肉搏3种，战斗时射击不会遭到来自投掷与肉搏的反击，投掷也不会遭到来自肉搏的反击。

(2)部队的损失分为死亡(Dead)与受伤(Wounded)两种，受伤单位只需休息一回合(周围无敌军时)或治疗即可完全恢复。在城镇附近时可以购买新兵补充已死亡的单位，战役结束后死亡的单位也会自动补满，但都会影响经验值。

(3)属性为英维(Hero)的部队不能研制和购买,只可能在战斗中探索神殿、遗迹等建筑物时自动加入你的队伍。英雄战力并非超强,但特点是损失均为受伤。

(4)一般种族的部队在研究出更高等级的部队后,只需补足差价即可升级。而魔法种族的部队永不能升级,但战力比同等级的一般种族部队强大很多。另外没有参加过战斗的部队也不允许升级。

(5)用鼠标指住敌人即将展开战斗时,屏幕左下角会显示这次战斗双方伤亡的预测值。

三、游戏心得

(1)本游戏中先发制人的一方往往大占便宜,所以一定要做好侦察工作才可能先发制人。轻骑兵升到等级3以后,施展魔法可侦察周围10格的范围,是最佳侦察部队。

(2)战斗时被攻击的部队即使占尽优势,也很容易被击退,若周围无路可退则只有溃散,所以大规模作战中,一定要注意包围敌人和防止己方部队被包围。

(3)只有在敌城周围至少有一支我方陆军存在时,才可以阻止敌人在该城镇附近购买新部队。

纽约大劫案

Die Hard

一、游戏简介

这是一款Fox公司由美国20世纪福克斯电影公司拍摄的电影《虎胆龙威》三部曲改编的游戏。游戏由电子艺界公司发行。游戏包含情节与方式不同的三种游戏类型,分为三关,在主菜单中可任意选择。

游戏支持230×200、320×240、640×480、800×600等分辨率,256色,支持普通奔腾与奔腾MMX,各种3D图形加速卡(包括质地光滑处理)。在高档、昂贵的硬件与Win 95的Direct 3.0的支持下,游戏画面非常精美华丽,全部的即时贴图细致明快。特别是飞机场那一关。游戏中可供选择的武器多种多样,从最初装弹量为15发的警用手枪到M16自动步枪、AK47机枪、雷鸣顿弹枪,而且,麦警探在开局就配备手雷与火箭发射器。

游戏画面中的所有东西几乎都可打碎,包括玻璃、桌椅、饮料机、电视机等。甚至可用火箭把天上盘旋的警用直升飞机给轰下来。也可向警察、警车一枪,但这样一来,警察也会向你开火。向敌人堆中发射一枚火箭,敌人就会变成火人惨叫着到处乱跑,然后再慢慢倒下,倒下的敌人尸体不会马上消失,如果再向尸体射击,尸体还会抽动。这些都证明了制作小组独具匠心和非凡的创意。

游戏的背景音乐全部为CD音轨,时而激烈,时而舒缓,能够较好的衬托出游戏的气氛。游戏音效全部取自《国际电影音效库》的立体声真实录音,无论枪声、爆炸声、惨叫声都具有很强的真实感。

二、完全攻略

拿可顿(Nakatome)大厦

拿可顿大厦是一座19层的高楼，麦警探(玩家)来到现场的时候，恐怖分子已控制了整个大厦，并劫持了上百名人质，他们的目的是抢劫拿可顿公司数以千万计的债券。你的任务就是逐层消灭恐怖分子，解救人质。包括地下停车场、写字间、豪华娱乐场所直至顶楼。而且在消灭每一层楼的恐怖分子后，还必须拆除一枚炸弹才能到下一层。

这一关的游戏方式为第三人称追尾视角三维射击，场景与方式颇类似《遁入黑暗》。

控制方法：键盘；

方向键：前进、后退、左转、右转；

Spacebar：开枪；

C：更换手雷；

X：扔手雷；

Enter：更改地图比例；

B：向左翻滚；

M：向右翻滚；

V：向左平移；

M：向右平移。

华盛顿机场

麦警探去华盛顿机场迎接妻子，正赶上恐怖分子劫持飞机，要营救正押往美国来的南美毒枭。本关将面对无数的敌人，从飞机场外经过侯机厅一直杀到飞机上，历经数个场景。

这一关的游戏方式为第一人称视角三维射击，类似《VR战警》。

控制方法：键盘、鼠标(推荐鼠标)；

左键：射击；

单击右键：换弹夹；

C：投掷手雷；

Spacebar：发射火箭。

纽约市

以新纳粹组织头目西蒙为首的恐怖分子在纽约市放置了一枚超级定时炸弹，并向警方扬言要炸毁半个纽约市，趁纽约警察全部出动搜寻炸弹的机会，抢劫了美国中央银行储备的价值上百亿的金条，用十几辆车运往港口。玩家的任务是驾车穿过纽约市的重重街道找到定时炸弹，从它上面驶过，并追击抢劫银行的罪犯。

这一关方式为模拟驾驶。

控制方式：键盘；

方向键：依次为前进、左转、右转、倒车；

Spacebar：油门加速；

X：刹车；

Z：切换视角；

C:超级加速；

V:向左急转弯；

N:向左急转弯；

B:喇叭。

七英雄外传之王者之师

一、游戏简介

这是一款中文角色扮演类游戏。游戏以大家熟知的历史名人虚构出一个杀妖魔鬼怪，普救生灵的故事。

二、完全攻略

未来的某一天，邪灵控制了人类，使出魔族最强的蛊惑人心的邪术，促使人类劣根性大爆发，人人反目成仇，互相屠戮，导致人间尸横遍野，血流成河。

神龙架

威力勇士宋景轩在神农架学艺练就神功。这一天神明降临，说世界已被邪灵控制，人类危在旦夕，神明将派遣六名著名的历史人物诸葛亮、武则天、吕布、妲己、秦始皇、后羿，协助他回到邪灵羽翼未丰的年代，将邪恶铲除在摇篮里，以拯救天下苍生。宋景轩欣然领命。

七人在乘坐飞毯穿越时间隧道时，忽然受到邪灵的诅咒，失散在邪灵势力尚未扩张的年代……

河山村

宋景轩被一股强大的力量摔到河山村的一家酒店里，村人以为是邪灵来犯，纷纷逃出。宋景轩来到店老板面前，表明自己的身份，老板说昨天在张铁匠家屋顶跌落一个身穿道袍，手拿鹅毛扇的人。宋景轩一听就知此人是诸葛亮，连忙离开酒店，来到村东南张铁匠家，张铁匠说诸葛亮已经离开。刚踏出门口，诸葛亮又跑了回来，说昨晚神明托梦，告知由河山村往南走，到达海边的古神殿才能与神明取得联系，以取得神的指点，而其他的同伴就散落在往海边神殿的路途中。两人来到河山村村口，忽听竹林中有响动，赶过去一看，原来是村人逮住了一只大熊猫，两人合力将熊猫救出。

清流镇

两人出了河山村，沿铜陵大陆一路风尘来到海北的清流镇。在镇西向驼背爷打听镇里的新闻，得知昨天午时从清流镇上空跌落下两位“仙人”，其中一男子不知去向，另一女子被神医徐扁鹊救起。两人来到镇北徐扁鹊家，得知那跌落的女子(武则天)已离开。离开徐家，从村人口中得知自从徐扁鹊在镇上行医，虽医术如神、救死扶伤，但镇上有许多人自此之后都不约而同地病倒了，两人心中见疑。来到镇东的一口水井旁，诸葛亮建议提水化验，宋景轩摇动井旁辘轳，提出来一桶井水，诸葛亮尝过井水后判定被人下了毒药。两人推测问题一定出在徐扁鹊家，于是返回徐家，在北墙的壁柜处打开暗门，进入密室，见徐扁鹊正欲伤害武则天，二人立刻上前揭露徐扁鹊的真实面目，并将其除掉。这时武则天悠悠醒转，回忆昨天

和吕布跌落清流镇的情形，说吕布欲开小差脱离队伍，已往东南方向逃去。

逍遥城

来到铜陵大陆东北的逍遥城，在城门遇见一个差役，说昨天城中来了一名武士，在醉香楼吃住不付银钱，老板正纠结打手欲找他算帐。来到怡红院，老板娘说吕布在这里白吃白住白玩，还出手伤人。在西北里间见到正寻欢作乐的吕布，诸葛亮和武则天对其晓以大义，吕布却搂着妖女方眉置若罔闻，一头栽到床上呼呼大睡。三人无奈欲出怡红院，却被老板娘率领一群打手阻住门口，向他们索要吕布欠下的银钱。三人见不能从正门出去，便来到东北房间内找出一条暗道逃离怡红院。

逍遥城南的迷宫

出了逍遥城，在城东南中进入一座迷宫，正撞见九尾妖狐欲吸妲己元神。搏斗中妲己中剑，宋景轩等人上前将妖狐击败，救下妲己。说起吕布开小差的事，妲己因惑乱殷商朝纲，理应受到地狱刑罚，感恩于神明垂怜，放其一条生路，她愿只身去劝服吕布。

逍遥城

四人返回逍遥城怡红院，妲己见到吕布，使用狐媚手段令吕布神魂颠倒。宋景轩打败妖女方眉，终于让吕布加入队伍。

太平城

五人出了逍遥城，穿出山中迷宫，来到铜陵大陆东部的太平城。在城门见一伙强盗正抢劫一客商银两，众人上前击败强盗。强盗逃出城外，为了摆脱宋景轩等人的追杀，使用炸药将桥梁炸毁。五人只好返回太平城，去城北找修桥师傅。可是修桥师傅正为女儿的病发愁，无心开工。赵医生说欲治姑娘的病，须用象牙做药引。

在城东北有座万象冢，里面必有象牙，但有妖魔镇守。五人出城北行进入万象冢，在迷宫尽头见到守冢的妖怪，将其打败后从洞中取得象牙。回到修桥师傅家，将象牙交给医生，医生马上配制药丸，治好了老师傅女儿的病。老师傅为答谢宋景轩等人，率领徒弟连夜修桥，终于在雄鸡啼晓时竣工，众人得以继续南下。

白帝城

过桥进人白帝城，遇到已成为强盗头的嬴政(秦始皇)，说话间似乎已不认识众人，宋景轩料定其中定有蹊跷。将嬴政及其手下击败后，尾随至白帝山，追到山顶，见嬴政面目狰狞，神色恐怖，诸葛亮说是被妖怪摄走了魂魄。于是众人返回白帝城。来到酷爱下棋的东方不败之家，诸葛亮上前与巫师对弈一局，累计两胜，巫师将招魂幡交给诸葛亮。众人出城再次来到白帝山顶，。诸葛亮使用招魂幡使嬴政清醒，嬴政加入队伍。这时，邪灵手下十二魔将之一的土魔疫鬼出现了，众人合力将其打败，得到时空轮盘的子时叶片。在迷宫中往左下方前行走出山谷，再从左上方的一口水井处进入地下迷宫。在迷宫中杀死青苔怪，进入地下神殿。

地下神殿

在神殿中，神明告诉六人，到了海边神殿就意味着走完了一里程的铜陵大陆。下一步必须到魔族控制的阳明大陆去铲妖除魔，在那里要取得一件被称为时空轮盘的宝物，只有通过它才能进入邪灵居住的浮游岛。而时空轮盘已被拆成 12 块叶片，分散在邪灵手下的十二魔

将手中。

渡口

众人告别神明，出神殿往东北方向来到渡口。在渡口水中见到水魔幻姬，打败它得到丑时叶片，而后众人上船直往阳明大陆行进。

梦游城

上岸后进入梦游城，此时夜幕降临，众人在客栈住下。半夜，吕布色迷心窍，去找妲己说话，却被妲已借故闪开，吕布气得口吐鲜血。这时后羿赶来与众人会合。后羿说梦游城中的人神智恍惚，可能是邪灵魔将一一暗魔梦魇搞的鬼。于是七人出城西行进入水濂洞，在迷宫中左冲右突，最终找到暗魔梦魇，将其杀死，得到寅时叶片。返回梦游城，人们的神智已恢复正常，从路人口中得知陷空城的死魔怨尸和地魔尸傩也欲加害梦游城的人民。

乱葬岗

众人出城向北来到乱葬岗，在残碑荒冢间找到死魔怨尸，将其杀死得到卯时叶片，而后发现通往陷空城的路已被巨石挡住，只好返回梦游城，去炼金术士家取强力炸药，回到乱葬岗，用炸药炸开通道进入陷空城。

陷空城

与城人对话后，先去城北看过僵尸，再去城东南人家与黑狗主人对话，宋景轩说出欲取黑狗血对付僵尸的想法，黑狗主人怜惜爱狗不肯放血。吕布大急，上前欲枪，不料黑狗狂性发作，一口咬在吕布身上。吕布大叫满屋狂奔，鲜血汩汩涌出。黑狗主人说用被黑狗咬过之人的血对付僵尸效果亦佳，于是众人得到狗血替代品——吕布之血。返回城北吓跑僵尸，进入房间中，见到地魔尸傩，将其战败，得辰时叶片。

七人在房间内商讨未来讨伐邪灵的计划，为了统一行动增强凝聚力，嬴政提议选个人作头领，结果与武则天为争夺头领位置大打出手，两败俱伤。宋景轩与诸葛亮出面调停，并说明利害，然而几位英雄各怀鬼胎、油盐不进。

阳关城

穿过陷中城来到阳关城，众人一身乏累，便在客栈落脚。半夜，化装成刘备的火魔散魂出现，他是被邪灵派来暗杀诸葛亮的。见到诸葛亮，假刘备失声痛哭，恭请诸葛亮出山共商破曹大计，诸葛亮思忖间，假刘备手执利刃欲杀诸葛亮，适逢宋景轩赶到，识破假刘备面目，火魔现出原形，逃之夭夭。

烈炎洞

众人打点行装出了阳关城，北行进入海马宝物出租店获得避火珠。西行来到烈炎洞，在烈炎洞的尽端见到火魔散魂，打败它得到巳时叶片。出烈炎洞，踏过烈焰滩进入长明城。

长明城

和路人交谈，得知人魔鬼面占据了本地长明山上的光法寺，经常拦劫路人，无恶不作。出城西行南拐攀上长明山，进入光法寺。人魔使出镜光水月迷幻大法，众人陷入困境之中，幸好一位贤者施展神光大挪移将众人救出。

宋景轩醒来时身处长明城贤者家中，上前与白衣贤者道谢。诸葛亮求教破解幻术之法，贤者叫众人去呼唤之塔找一位隐士。众人告别贤者，出城西行北拐进入呼唤之塔，在第三层

找到一位隐士。隐士已知众人来意，赠给七条定眼神巾，众人将神巾缠在头上，再次进入光法寺，打倒人魔鬼面得到午时叶片。

矿坑

由光法寺左下方下山进入一片树林后，宋景轩发现不见了吕布，得知有妖怪作祟。在树林中找出木魔木灵，将之战败得未时叶片。转出树林来到风沙地带，沿西北方向循一串脚印进入矿坑中，穿过重重迷宫找到金魔虫影。吕布出言讥讽，金魔化成一个金锭将吕布砸倒，众人将金魔击败得到申时叶片。看着倒在地上的吕布，众人皆以为其必死无疑，商量着瓜分吕布遗物，各不相让。这时天上传来神明的声音，说众人心各异志，一盘散沙，使他彻底感到失望。宋景轩表示一定要将吕布救活治好，众人也在神明面前反省了自己。

出矿坑来到东北的龙门客栈，从矿工口中得知定魂珠的功用。在矿坑西北方找到宝物出租连锁店，从海蛰皮手中得到定魂珠。回矿坑给吕布使用定魂珠，使吕布起死回生加入队伍。

天荡城

来到矿坑南方的天荡城，在城门遇见光魔夜伽和生魔月魂。一番唇枪舌剑后，众人一拥而上，将光魔打败。光魔登时发出眩目白光，耀得众人头晕脑胀。这时生魔月魂倒戈一击杀死了光魔。在宋景轩颇感意外，询问之下，生魔说他不满邪灵大王作为，决定从此告别恶道魔界，专心修道向善，说完交给众人酉时叶片和戌时叶片。临别时，生魔说最后一个魔将天魔无形就在迷幻洞中，这家伙善于变幻，非常狡猾，叫大家格外小心。

迷幻洞

出天荡城西行进迷幻洞见到天魔，天魔劝众人归依邪灵。众人不依，使出车轮战将天魔击败。天魔元神逃走，众人得到亥时叶片。此时已集齐了时空轮盘的12块叶片，可以向邪灵展开挑战了。正在此时，神明出现于迷幻洞中。当众人将12块叶片交给他后，他现出了天魔元神的原形，让众人前往明镜山讨要。

明镜山

众人穿出迷幻洞攀上明镜山顶，见到天魔。天魔哈哈大笑，飞入一面明镜之中。诸葛亮说在隆中隐居时曾听水镜先生说，明镜山的明镜只有大恶或大善之人才能进入，寻常人只有舍弃魔性的自我，脱胎换骨才能进入。于是七人冒着生命危险与七人心灵深处的魔性自我展开一战，诛灭魔性后，七人一起闯入明镜之中。

在明镜中心见到天魔，他欲耍手段被众人识破。经过一场艰苦血战，终于歼灭了天魔，夺回12块时间叶片。众人将叶片按子、丑、寅、卯、辰、巳、午、未、申、酉、戌、亥的顺序在轮盘上放好，从轮盘中心传送到浮游城。

浮游城

过铁索桥进人浮游城，由于邪灵的统治，浮游城到处弥漫着森森鬼气，居民也都对邪灵的统辖表露出深恶痛绝的态度。出城过铁索桥找到邪灵宫，在正中的一条甬道上遇到魉降使，打败他后打开第一个机关。从前方墙壁左边第一扇门进入迷宫，打败屠伤使，打开第二个机关。从墙壁左边第二个门进入迷宫，打败妖冥使，打开第三个机关。从墙壁右边第一道门进入迷宫，在正中的邪字地毯上传送入另一处迷窝，由右边小门进入密室见到邪灵。

邪灵对来自不同朝代的七位英雄深感佩服，欲说服众人归附魔界。众人严词予以拒绝。经过一场血战之中，邪灵终于沉重地倒下。

神明对于七英雄的事迹嘉言赞许，让他们返回各自朝代，继续走完人生的历程，将赐封他们为时间宫殿的守护神。

潜艇 2050

Subwar 2050

一、游戏简介

这是由 Microprose 公司于 1994 年推出的一个模拟潜艇驾驶的游戏。

二、游戏用键

Esc：退出游戏；
F1：舱内视野；
F2：全视野；
F3：动感定位视野；
F4：尾随视野；
F5：高空远程视野；
F6：定位视野；
F7：抛物线视野；
,：舱内视野左移；
.：舱内视野居中；
/：舱内视野右移；
H：视野线；
V：视野方式切换；
End：坐舱视野切换；
R：地面显示程度；
Shift + R：物体显示程度；
M：地图；
1：地图；
2：损坏；
3：通讯；
4：物体；
8：下潜；
9：定位；
0：上升；
-：减速；
+：加速；
Shift 加 -：关动力；
Shift 加 +：全速；
→和←：转向；
Enter：选目标；
Backspace：选武器；
Spacebar：武器发射；
D：上弹；
L：回转；
S：循环系统切换；
C：操作方式切换；
J：定位摇杆；
W：选关；
K：自裁。

三、游戏心得

在指挥中心输入“UP PERISCOPE”(注意空格)可启动以下秘技：

[或]：在驾驶员名册中切换任务；

=：可用来修正航道。

神话:堕落之神

Myth: The Fallen Lords

一、游戏简介

这是一款由 Bungie 公司推出的即时战略游戏。游戏一经推出,就在 E3 大展上夺得最有希望的新游戏大奖和最佳 PC 游戏提名。这家公司曾在 Macitosh 平台上推出的《马拉松》,而把第一人称游戏推上了一个新的高度,《神话:堕落之神》这款游戏也在即时战略游戏中引起了巨大的反响。这款游戏的乐趣在于在战术的运用上和敌人较量,加上贴近真实的设定,生动的画面和强大的人工智能,确实是一款不可多得的好游戏。



游戏只支持 BUNGIE.NET、TEN 和其他互联网连线方式的对战,这几种方式虽然少,但不可不试,因为连线对战是这款游戏中极为出色的部分,游戏设计的多种胜利条件可让人百玩不厌。

二、完全攻略

游戏特点

和大多数当前热门的游戏不同,游戏并没有采用俯视视角,而采用了一种类似 DOOM 的主观视角,这使得游戏表现得非常出色,一切场景都是动态的,可以从各种不同的角度和距离观察自己的作战部队。游戏中的一切都是以 3D 的表现方式出现的,河流、山脉、树木都非常逼真,石头有棱有角,加上由 3D 图像构成的部队,游戏所营造的战场非常出色。

游戏中的效果也是惊人的,当爆炸造成碎裂时物品会被推向空中,它们会以真实的抛物线进行飞行。如果你处在爆炸的中心,你可以看到一阵强烈的冲击波扑面而来。河流中会出现部队的倒影,如果水面受到干扰还会水花飞溅。当两军短兵相接时,鲜血飞溅、喊杀连天的画面会叫你触目惊心。战争结束时的场景也会让人心跳不已。

游戏出色的部分并不仅仅是它出色的外表,这些逼真的场景也将会对你战斗的结果起着举足轻重的作用,高地上矮人和弓箭手的攻击距离和威力都将远远大于他们平时所能做到的一切。而建筑物和树木可能会阻挡你的攻击,部队的行动会受到各种地形的限制,游戏中天气的变化也将使整个战斗的结果产生翻天覆地的变化。

和其他的即时战略游戏不同,游戏的重点并非采集资源,发展和生产你的势力,它的重点在于丰富的战术运用,而各种不同的胜利条件也是这个游戏使人爱不释手的原因之一。在战场上,你不仅仅要打垮敌人,同时要和战场上的各个角色进行交流,从而一步步去夺取胜利。而整个游戏就是考验你在战术层次的运用,你要用有限的兵力去夺取最终的胜利。

没有了如何生产、发展这一问题的困绕,敌人的人工智商也变得很高,他们会根据你的战术制订不同的作战计划:如果你的军团牢不可破,他们会不断对你的部队进行骚扰,直到打乱你的阵型为止;如果你有部队落了单,他们会毫不迟疑地上前将它消灭掉。如果一味地向前冲,多半要落入敌人的陷阱中。

要想在游戏中取得胜利,首先要熟悉这个游戏的视角,用键盘配合鼠标熟练地进行视图旋转、缩放和移动是取胜的必经之路,这样才不会在战斗中手忙脚乱。无论处于什么情况下,都要注意地图上敌人的动静并及时把视角切换过去,不要让他们有机可乘。

游戏最重要的是战术与阵形的合理运用,尤其是各兵种使用不同的阵形相互配合,因为不同的兵种和阵形有着相对明显的优缺点,只有如此才能克服攻关时的各种困难和人数限制。由于游戏的3D世界营造得非常真实,所以在作战时必须考虑地势的影响。结合不同的地势和兵种而使用不同的阵形作战时,可能是由于AI的缺憾,玩家的部队常常会扎堆儿而降低战斗力、影响移动或者为自己人所伤,因此布阵后应该视需要对局部进行调整,不可一概而论。

游戏中分为人类部队和黑暗军团两方,这两个集团都有很多各具特色的部队:

人类战士

武士(Warrior):适合近距离战斗,他们装备着剑和盾,具有较好的攻防能力,不过却无法防范一些远距攻击的敌人和敌人的自杀炸弹。

弓箭手(Archer):攻击距离非常远,但攻击力稍差,而且一旦让敌人逼近就会一筹莫展。

矮人(Dwarve):可以向敌人丢炸弹或者安放引爆装置。攻击力强,但防御力却最差,自伤率也是最高的,同时在近距离战斗中没有反抗能力。

僧侣(Journeymen):可让我方部队起死回生,但能力有限,所以要注意节约使用他的恢复术。同时僧侣也有不错的攻防能力。

狂人(Berserk):手执长剑,具有较强的攻击性。

巨人(Forest Gaint):非常巨大的兵种,除了战斗外,很多特殊任务也要靠他们。

神(Avatara):领导人类军团和堕落之神作战,最强力的兵种,也有很多种魔法可使用。

黑暗军团

鬼(Ghol):这种像怪兽一样的东西具有很快的速度,你必须在它接近以前就干掉它们。

奴隶(Throll):这些是反抗堕落之神的人的尸体,他们总是在你意想不到的地方出现。

黑暗军团的弓箭手(Soulless)。

洞穴蜘蛛(Cave Spider):比人还大的蜘蛛,非常凶狠。

腐尸(Myrmidon):这些是贪生怕死而背叛了人类的武士,虽然经过300年,他们的身体已经腐烂,但依然对我军有很大威胁。

病鬼(Wight):被堕落之神抓走的人类,靠近人类就会发射体内的脓包。

Shade:已经死了很久的魔法师,可是又被堕落之神复活了。

Trow:一种被人们遗忘的种族,他们有很高的战斗力。

阵列和行动方式

游戏中有很多阵行和行动方式,熟悉这些方式对你取得胜利帮助很大,各种不同的时候

选用不同的阵列方式是很重要的。游戏中共有10种阵型：

阵形一，短阵(Short Line)：部队排成短线阵形，因为阵形短、防守力比较强，所以适合扼守桥头和路口；但是由于该阵形相对密集，因而惧怕病鬼(wight)和矮人(dwaf)的攻击。

阵形二，长阵(Long Line)：部队排成长线阵形，是一种很好的松散型防御阵形，适合步兵与弓箭兵混排布阵，既可以延伸攻击距离，又可以保护弓箭兵。

阵形三，松散阵形(Loose Line)：这种阵形的特点与长阵差不多，但是更适合多兵种混排和扩大搜索范围。

阵形四，交错阵(Staggered Line)：这种阵形可用于安排弓箭兵从高处攻击敌人。另外在受到既可以快速移动又可以使用"脓包"攻击的怪兽袭击而撤退时，采用这种阵形会减小伤亡。

阵形五，方阵(Box)：方阵非常适合在桥梁、路口和山间小路上进行驻守和移动，移动时可以避免个别战员掉队或者绕道惊动敌人。但是具有短阵的缺点。

阵形六，散阵(Rabble)：一种很散乱的阵形，与不使用阵形作战和移动的情况差不多。

阵形七，浅阵(Shallow Encirclement)：这种梯次分布的阵形非常适合弓箭兵采用的阵形，尤其是当弓箭兵在山头上排开此阵，并且前方低处有步兵布阵保护时，具有强大的防御力。

阵形八，深阵(Deep Ecirclement)：深层次的梯形分布，这种阵形除了具有浅阵的优点之外，还可以用于保护像矮人、僧侣这样的脆弱兵种。

阵形九，三角阵(Vanguard)：这种阵形用于对两翼的防御特别有效，尤其是在步兵阵形中安排弓箭兵和矮人时效果更好。

阵形十，圆阵(Circle)：圆阵适合于撤退和在高地上进行防御。在多人游戏的模式下，常常要使用这种阵形护卫自己的大旗。

天气变化

游戏中有一个时间的设定，它会指导战役在不同的季节进行，这就会导致天气会发生不同的变化，所以，你要根据不同的季节制订不同的战略，雪和雨会使燃烧的火焰熄灭，也将使部队的行动在地面上留下痕迹，你必须充分利用这些特点调遣你的部队进行战斗。

战斗

在战斗中，不要让你的部队太分散，特别是弓箭手，一个弓箭手的攻击几乎没有任何作用(当然，等级高的弓箭手同样很强)，除非你想骚扰敌人，千万不要让弓箭手落单，那无疑是去送死。和其他游戏不同的是，如果在你的弓箭手前面有其他部队，他们是无法攻击的，只有在没有遮挡的情况下，弓箭手才能发挥巨大的作用。最好把武士摆在弓箭手的两翼，这样敌人就无机可乘。矮人是一种非常有用的部队，应用的好常常能一举扭转败局。和弓箭手相似，前方有部队的时候他们也不能扔炸弹，而且在双方军团混战的时候，叫他们上去也是极不明智的。矮人部队最常见的攻击方式是结合弓箭手作战，在弓箭手掩护下上前投放炸弹，可以使敌人受到很大伤害，特别是敌方大举来袭的时候，他们可以在敌人接近前就把对方干掉。

每一个作战部队都有自己的名字，他们在战斗中可以通过杀敌获取经验值，从而提高他

们的战斗能力，但是经验值高的部队往往也是受到攻击最多的部队，所以你要不断使用僧侣为这些主力恢复生命力，其中武士是受到攻击最多，这时你需要把僧侣站在他们附近给这些部队进行恢复。

敌人的部队在受到大的攻击时会撤退，根据这一点，可以集中弓箭手攻击敌人，但不要离大部队太远，这样，就可以把敌人各个歼灭。

在战役中不必把敌人全都消灭干净，游戏中一般不可能分配给你足够的兵力去消灭所有的敌人，而只要完成了每关的任务，就可以获得最终的胜利。即使面对弱小的敌人，如果不是胜利条件中要求的，也不要去管他们，因为这样往往会贻误战机。

游戏中是无法存档的，一旦失败你可从这一关重新开始。

游戏用键

0～9：选中一支部队后，按0～9中的一键可在移动中形成相应的阵形。

A：向左转；

B：分散部队；

C：放大视窗；

D：向右转；

E：右转视角；

F：旋转部队；

G：自动防御；

H：以选择部队为中心的视图；

N：改名；

Q：左转视角；

R：让进攻的部队撤退，对于驻守的部队则是散开。

S：视点后移；

T：特殊功能，矮人布雷、僧侣治疗、弓箭兵使用魔弓等。

V：缩小视窗；

W：视点前移；

X：向右平移；

Y：聊天；

Z：向左平移；

Alt + Command：定义/选择定义了的部队。

Backquote：清除选择；

Backslash：分离定义部队；

Ctrl：点击地面可以攻击地面目标（常用于矮人在高地上攻击敌人）。

Enter：选中画面中的所有部队；

Esc：系统菜单；

F1～F2：改变游戏速度，分别为正常、加倍、4倍、8倍、16倍。

Spacebar：停止部队行动；

Tab：战场地图。

连线胜利方式

Balls on Parade：控制可以移动的球状物体，并夺取他人的球体。

Body Count：在限定时间内杀敌最多，伤亡最少为胜。

Capture：地图上有很多分散的球状物体。在限定时间内控制球状物体最多的人获胜。

Capture the Flag：每个玩家都有一面旗帜，要保护好自己旗帜并夺取别人的旗帜。

Flag Rally：地图上有5面旗帜，得到全部的旗帜者获胜。

King of the Hill：在限度时间内控制旗帜最久的人获胜。

Last Man on the Hill：在地图中央的山坡上有面旗帜，在限定的时间里内控制这面旗帜即可获胜。

Rugby：最先把球状物送到对方处者获胜。

Steal The Bacon：部队可以找到一个球状物体，控制这个物体一定时间者获胜。

Territories：地图上有很多旗帜，在限定时间内控制最多者胜。

三、游戏心得

游戏背景

时间不断地流逝，黑暗的不死军团又来到了人类的世界，它们在堕落之神巴勒(Balor)和沃彻((Watcher)的带领下，试图摧毁这个大陆上所有的生命。300年来，它们在这个世界上肆无忌惮，文明被毁灭，生灵被涂炭。直到有一天，它们来到了自由都市马德里加尔(Madrigal)，人们拿起了武器和这些邪恶的势力对抗，他们并不甘心于灭亡。于是，人类开始集结起来，他们决心把堕落之神从这个世界上赶出去。在这个血与火的时代，英雄诞生了，他们将反击黑暗军团的进攻。

第一关　鸡鸣之桥(Mission 1：Crow's Bridge)

此关敌人很强大，一开始就由大批僵尸(thrall)、幽灵(soulless)和怪兽(ghol)就从河中源源不断地向村子攻了过来。让桥上守卫的武士(warrior)撤到中部驻防的武士那里，派村里的几个弓箭兵(archer)和一个矮人(dwaf)前去支援。将武士分两组两翼排开，弓箭兵在中间一字排开，矮人在弓箭兵侧前方使用手雷攻击僵尸并逐步向后方撤退，以便由弓箭兵尽量将僵尸射杀。同时派一组武士从侧翼躲开僵尸部队迅速将幽灵个个消灭，再回头攻击僵尸。另外一组武士出动攻击僵尸并保护弓箭兵。敌人被打退后，向河对岸逃窜。我军追过桥去，把敌人赶得远远的，获得胜利。

第二关　叛徒的下场(Mission 2：A Traitor's Grave)

初战告捷，但为什么敌人这么快就知道行踪呢？经调查发现是被堕落之神攻陷的马德里加尔镇(Madrigal)的镇长把自己的灵魂出卖给了魔鬼，现在正在一伙敌人的保护下企图逃窜。于是派人前去追杀。半路上遇见一个村民，愿意充当向导，带我军去寻找那个叛徒。部队紧随村民沿小路前进，前面攻来一队怪兽、僵尸、幽灵，将他们一一歼灭。部队沿着小路向镇中心进发，远远发现敌人正拥着叛徒逃窜，于是穿过树林斜插过去，找到一处略微开阔的地点截击敌人。除弓箭兵之外的所有人将敌人的僵尸卫队向侧面引开，由弓箭兵将叛徒镇长消灭。

此关要注意保护弓箭兵和矮人，及时消灭威胁他们的怪兽。

第三关　包围马德里加尔(Mission 3:The Siege of Madrigal)

及时铲除叛徒后，光明军团决定向盘据在马德里加尔镇的黑暗军团发起围歼战役。此役要佯攻小镇另外一侧的大批敌人，将他们引离主力部队，以便我主力部队能够获得胜利。

游戏开始，率武士和弓箭兵前往马德里加尔镇。刚刚进入战区，就有三组怪兽攻过桥来，其中一组驻守在桥头，另外两组企图从两翼攻击我军。将这两组怪兽消灭后，派弓箭兵击退桥头附近的两个怪兽。然后让部队在桥下部署完毕，让一名武士过桥侦察。敌人在对岸埋伏了大量的僵尸和幽灵。因此将桥头附近的几个幽灵诱过桥歼灭，调多数武士至桥中央，弓箭兵松散地排在后面，剩下的武士紧随其后。将前排武士分别消灭威胁两翼安全的幽灵部队，同时弓箭兵在后面武士的保护下射杀敌人的僵尸。待两组武士将中路的幽灵消灭后，迅速回师夹击敌人的僵尸部队。这时，战场上出现了许多病鬼。让弓箭兵射杀病鬼。派四名武士沿着小路向西北搜索，果然在小路尽头发现了大批敌军。让武士挥刀追杀附近的怪兽，引得西北方向的敌军杀将过来。见敌军中计，就传令桥上的部队向后退至桥下，前方的武士且战且退，将大批的敌军诱至小桥附近。待诱敌的武士过桥，就可过关。

此关要注意可以大范围攻击目标的病鬼能够涉渡深水，弓箭兵要注意防止其从河水中接近小桥。

第四关　回归(Mission 4:Homecoming)

战争局势敌众我寡，为了有效地打击敌人，我方军队通过叫做"世界结点"(World Knot)的传送门来到一个神秘的世界，要赶在堕落之神沃彻的部队到达前，找到一部叫做《全法》(The Total Codex)的书，然后迅速撤离此地。

我方武士从传送门出来时遭到敌人幽灵的攻击，于是让武士向南侧的废墟飞奔而去，在消灭几个怪兽之后，躲在废墟西北部等待后续部队的到来。当我方弓箭兵出来后，让他们消灭南侧的敌幽灵，然后将僧侣和矮人调入废墟之中集结。点齐人马，将弓箭兵安排在废墟南部高台上弧形布阵，武士在两翼保护，派两名武士继续向南部地区搜索，发现敌军后将其诱至废墟南部的水塘附近消灭。

大军南下行至一处雕像时排好阵势，派武士将南部废墟附近的敌僵尸部队和幽灵部队诱至阵中歼灭。再派武士和弓箭兵将南部废墟附近的怪兽和一个病鬼消灭。大军继续前进，行至南部废墟的南侧布阵。见到放在废墟地上的《全法》。布阵后派出若干武士和弓箭兵小心翼翼地搜索南部地区，发现一些怪兽埋伏在那里。继续向南搜索，发现有条小路通往东南方位，这条路应该是唯一的退路，于是留下两个武士保护僧侣，其余人等沿小路南段步好警戒线。由僧侣拾起那部《全法》，往东南方向快跑。跑到底就可过关。

第五关　护送《全法》(Mission 5:Flight From Covenant)

《全法》中预言我们的前途将荆棘遍地，危机四伏，但终将取得胜利。看来堕落之神是不拿到这部书便死不罢休了，此役必须把这本书安全地护送到目的地。此书只有僧侣才能拿，所以要派兵保护。

刚刚来到这个地区就遭到敌人的围追堵截，先让部队停止移动并且排好阵形，令一队武士准备迎敌，另一队武士保护弓箭兵，僧侣退出战场。然后让矮人迎击敌僵尸，并且一边投

掷手雷一边撤出战场，以免在混战时炸伤自己人。接着让两个武士吸引接近的僵尸在弓箭兵前方绕圈子，以便弓箭兵将其射杀。同时另外一队武士摆成一字长蛇阵迎击其他的僵尸部队。消灭了进攻的几股敌军后，稍事休整，同时分别向北部、东部和南部派出武士进行侦察。发现沃彻在东部和东南地区埋伏了大量的敌军，于是点齐人马由正北折向东，通过北侧的围墙缺口进入沼泽地区。再向东部侦察，发现一队僵尸，再将部队调至其西侧的弧形陆地上，消灭附近的病鬼，派武士保护弓箭兵射杀、驱赶那些僵尸，其他人迅速到东部的高地上集结。一行人刚刚到达高地，周围就出现许多病鬼，让弓箭兵全力射杀接近的病鬼。部队行进到东侧的土坑时，有两队僵尸从东西两翼夹击过来。

消灭他们后继续向西行至一处山崖，只见高处站立一个灵鬼(Soulblighter)。派出部分武士靠近他，灵鬼忽然化作一群黑鸦，向南逃去。随后是几个病鬼，令弓箭兵消灭他们。部队继续东进，从一处岔路口向南进入林区，发现一处山洞，入内即逃过了沃彻布下的追杀。

此关要注意向东部移动时尽量贴近北部，以免惊动埋伏在南侧大量敌军，否则难以过关。

第六关　斯通海姆的部队(Mission 6：Force Ten from Stoneheim)

抵抗黑暗军团的战斗越来越艰巨了，光明军团第九军的两个将军拉比康(Rabican)和梅尔顿(Maeldun)正在策划与沃彻进行一场大决战。战斗计划在世界结点传送门附近展开，但是传送门正处于沃彻的控制下，这两位将军担心堕落之神会利用世界结点部署更多的部队，此次受命率领斯通海姆镇(Stoneheim)的一队战士去摧毁世界结点。

这次共有8个矮人、8个弓箭兵和5个狂人，因为上次战斗中敌人派出了有攻击力并且可以移动很快的腐尸部队，所以必须使用具有同样能力的狂人去对付他们。我们刚刚出斯通海姆镇便遇见一队村民正前往圣地去祈祷，他们刚过去就有一队由幽灵和僵尸组成的敌人向他们发起进攻。我军迅速出动弓箭兵和狂人消灭了敌人。

杀了怪兽后，开始寻找传送门，由于在这冰天雪地的地方移动比较困难，北部道路上还部署了大量敌军挡住去路，只好前往小河南端的瀑布边，在那里消灭了一伙怪兽，然后涉水进入敌人控制的地区。派出狂人向北侦察，发现路口有敌军，将部队集结在高坡上，布好阵势。派两个狂人将僵尸部队诱至坡下由矮人将其消灭，同时使用狂人和弓箭兵消灭其余的幽灵。部队通过路口向南行进至长有树木的高地上布阵。派狂人先将南部将几股敌幽灵和僵尸部队逐一诱来歼灭，使用矮人和弓箭兵消灭僵尸，出动狂人砍杀敌幽灵。在守卫传送门的三个敌人被弓箭兵射杀后，派狂人侦察传送门附近的情况。他刚刚接近传送门便有一个病鬼出现，于是往回跑。在病鬼自杀后又出现一批由僵尸和幽灵组成的敌军向我方攻了过来。打败敌军，侦察附近没有敌人后，让两个矮人用身上的炸药包炸毁那个传送门。

第七关　巴格拉达(Mission 7：Bagrada)

摧毁了世界结点后，第七军团派出去的侦察兵又失踪了。

向侦察兵出发的方向前进，行至两个石像附近，让弓箭兵和矮人布阵，扼守石像之间的道路。当敌人攻来时，让狂人消灭前面的腐尸，然后向后撤退，由弓箭兵射杀后面的幽灵，出动矮人消灭敌人的僵尸部队，可不伤一兵一卒将敌人歼灭。令狂人部队向东北搜索进入白雪皑皑的山区，在小树林北侧消灭两队腐尸，令其余的部队前来集结。向东搜索可发现东部

山包上有几个幽灵，派一个狂人绕山包跑动，将幽灵引来，让弓箭兵射杀。此时南部出现我方援军，将其向北调动，汇合后向东搜索，在一处篝火旁发现了我侦察兵的尸体。打开地图查看，此地位置已接近边界，估计敌人就在东部不远处，于是寻了两处略高的地势派出弓箭兵布阵，然后矮人在其东侧埋设地雷。部署停当后，向东搜索，将敌人诱至弓箭兵射程内消灭。继续向东搜索，当听到脚步声时迅速撤回到雷区附近。只见一巨人快步追杀过来，将其引入雷区时引爆地雷，指挥所有的弓箭兵全力攻击巨人，并出动所有狂人围攻他。这个巨人十分可怕，其移动快，一脚即可踢死我方一个战士。当他的血消耗到一定程度时便无法移动了，所以应该及早消耗他的血，并且攻击他的部队一定要围起来攻打，否则易失去战机。将巨人打倒即可过关。

第八关　神不知鬼不觉的伏兵(Mission 8：Ambush at Devil's Overlook)

虽然大雪封住了巴格拉达到七座门(Seven Gates)之间的通路，敌人的幽灵部队见我军消灭了保护他们的步兵和巨人，于是近百名幽灵企图从冰山上突围出去。奉命截击他们。

让矮人在东北方位零散地布设雷场，然后去西侧拾取地雷。雷场不要布得太密，否则杀伤范围太小，效果不好。当敌人过来时，引爆雷场炸死敌人，再迅速布设雷场。期间如有个别幽灵漏网，则可让狂人将其捕杀。幽灵源源不断地前来，耐心地将它们一一炸翻。大约消灭了 70 多个敌人后，便可过关。

第九关　五勇士(Mission 9：The Five Champions)

阿立克(Alric)被敌人困在某个地方，我方派出 5 个人的小分队前去解救他，又要保证我的人一个都不能伤亡，所以这次任务也是个考验。

出得石拱门便见到北侧有几个幽灵，将其引到弓箭兵面前逐个射杀。向东北前进至开阔地，令矮人炸死 3 个怪兽，令狂人消灭后面的两个幽灵。部队在此地埋伏，当敌僵尸来攻时出动矮人和弓箭兵将其消灭，然后部队向北登上高坡消灭两个怪兽，接着再派一个狂人回到坡下消灭两个来偷袭的幽灵，其余人全力消灭从东部攻来的 5 个幽灵。向东南方向行进可发现一处坡地，让狂人在坡上路口扼守，矮人和弓箭兵在其北侧高崖边扼守下面的坡路。刚部署停当便有许多僵尸攻来，令弓箭兵在其攻击范围内自由攻击敌人，矮人则以对地攻击方式炸死前面的敌人。消灭来敌后，派一个狂人下坡侦察，发现另外一队敌僵尸后撤回坡上。依此法将敌人全部消灭。然后部队下坡向北前进，前方一处高崖上有 5 个幽灵排开扼守，弓箭兵的箭射不到高崖之上，只好派狂人将幽灵诱下山崖一一消灭。东侧高地上有座小桥，高崖下有一条不显眼的坡路，由此行至小桥北侧。对面似有一批怪兽和僵尸埋伏，于是令矮人在桥上布雷，派狂人将敌人诱来杀了。向南进逼并打发了一队僵尸之后，抵达一处东西走向的狭窄山梁，山梁东端有敌兵，布下阵势消灭这里的敌人，前往东北方向找到了阿立克。摧毁 4 个魔塔并解救阿立克。

第十关　冲破障碍(Mission 10：Out of the Barrier)

救出阿立克后，还得把他护送出山谷去。部队向前移动并由弓箭兵射击怪兽，当怪兽进攻时让狂人打发了他们。向东移动，高地上有 4 个幽灵扼守，派狂人将其诱出射杀。向东前进发现东南方位有若干腐尸和怪兽，可占据高处将其诱来杀了。向南行进，有处建筑门口处有一个闪闪发光的魔弓(Bows of Stoning)，附近只有一个怪兽。将狂人和矮人置于门前，遣

弓箭兵拾起那宝物后赶紧撤离。从建筑物中杀出一队怪兽,将其消灭。继续向东移动,发现前方有敌人大批伏军,于是让狂人护着弓箭兵携那宝物前去将腐尸和幽灵一一消灭。再向东,行至尽头,北部是一处黑色高山,这时立克向北跑去,将前方的一大批敌人全部歼灭。

第十一关　银矿(Mission 11:Silvermines)

堕落之神沃彻在以前的战斗中丢失了一件叫做"arm"的宝物,为了能够用它来打击敌人,光明军团派出一支小分队保护僧侣去找它。

让部队紧随僧侣向北部前进,中途避开一队敌人的巡逻兵,折向东,在一个山洞前找到了宝物。这时西侧攻来一队敌人的巡逻兵,其中有个丽妖(Fetch)能发出雷电攻击。派两名狂人隔着敌兵向其接近,然后向山包后退,在山口南侧命令弓箭兵全力将其射杀。消灭敌人巡逻兵后沿北部山区向西移至一处山坳,向南侦察,发现南部有几队巡逻兵,其中一队扼守在通往西侧高山的坡路南侧,一队环绕东南小山巡逻。趁巡逻的敌人远去时令矮人在坡路北侧布雷,当巡逻兵再次刚刚离去之际,将扼守坡路的巡逻兵诱至雷场消灭。所有的战士追击撤退的残敌并控制坡路,令僧侣迅速通过山坡,向西部边界撤出战场。

此关有一定难度,在移动中注意不要惊动巡逻兵。攻击时首先使用弓箭兵干掉丽妖。

第十二关　山北(Mission 12:Shadow of the Mountain)

沃彻见我方拿到了"arm",便派出队伍猛劲追杀,我们不得不据守一处小山与敌人决一死战。此时敌人用魔法迷惑了我方的一些人,利用他们来攻击自己人。在南部山坡上将弓箭兵和矮人向前调动,令矮人至坡前攻击下面的敌方矮人。由于敌矮人对我威胁很大,务必首先消灭,别让他们接近我方部队。消灭此处的敌人后,留下一个矮人在坡上布设雷场,其他人迅速向北部撤退,与那里的战士汇合。刚刚抵达那里,便有敌僵尸从东侧攻来,迅速出动矮人至东侧路口迎击敌人。部署停当后,敌人来攻,如果敌人先出动弓箭兵,则派狂人冲下坡将其消灭然后撤回,如果敌人派腐尸或者矮人来攻,则以我矮人引爆雷场而坡上的狂人负责消灭个别冲上来的敌人。此时南部坡上又有一队敌人来犯,待其多数进入雷场后,令矮人引爆雷场并后撤,同时派弓箭兵在南侧横排一字长蛇阵射杀敌僵尸,同时派出一队狂人冲过去砍杀敌方的弓箭兵,再收拾敌僵尸。随后再派狂人将北部来袭的两队敌人歼灭。

第十三关　七座门(Mission 13:Seven Gates)

打退敌人攻击后,一路飞奔来到七座门地区。因为另外一个堕落之神欺诈者(The Deceiver)的部队没能阻止我们夺回宝物,因而沃彻令所部与其交战。此次任务是趁敌人狗咬狗之际除掉一个叫做斯卡利潘(Scaripant)的家伙。

进入游戏就看见敌人打了起来,我方按兵不动,等待敌人自相残杀后,消灭其余孽。分别派出两个武士向北侦察,发现丁字路口北部埋伏有大批敌军后,便去西侧沼泽地消灭一个僵尸,再回去将埋伏于北部的敌军经丁字路口向东引诱其与另一伙敌人交战,我武士则在东侧观战。当中部沼泽地附近的一伙敌军被消灭后,再派观战武士将残敌引向沼泽地东北方向,使其与另一伙敌人交战。然后行至沼泽地,出动一个武士将残敌引诱至沼泽地的南侧与另一伙敌人交战。其余人收拾残局,向沼泽地的东北方向摸索至蓝色山脉处,然后在山脉之间向西南移动引诱东部的两伙敌人火拼。趁着敌人打得起劲,出动武士和弓箭兵消灭斯卡立潘,完成任务。

第十四关　森林深处(Mission 14:Forest Heart)

敌人出动了丽妖和巨人这些难以对付的家伙,为了消灭敌人,我们请出了森林巨人并在他们的帮助下消灭敌人的巨人。

进入游戏后,我军有支部队遭到敌巨人的袭击。让我方被攻击的部队向西部我主力部队靠拢,同时将西部的3个森林巨人调来,让主力部队(除弓箭兵以外)在高台东侧布阵迎敌。稍后两个敌巨人被引诱至此,出动3个森林巨人将其消灭,同时出动狂人,消灭后面的大批敌军。调遣弓箭兵和部分狂人消灭小桥附近的幽灵,同时令3个森林巨人从北部涉水至河东岸消灭那里的敌巨人和腐尸,全体人员移动至桥北侧陆地集结。然后向东北方位的孤岛接近,派狂人消灭东侧攻来的幽灵,接着再通过其东北部的陆地将东部大陆的敌人诱至孤岛上消灭。派森林巨人和狂人贴近北部边界向东移动接近边界,在南侧的树林中寻找到敌巨人,由狂人保护森林巨人将其消灭即可。

第十五关　岩石深处(Mission 15:Heart of the Stone)

眼见我军大获全胜,敌人便由灵鬼使用魔法把光明军团的人弄到了泰恩(Tain)的地方。此关要求从那里逃出来。

在火山湖中围着一个山洞,想必是唯一出路。环顾四周,西南角有座塔,派个狂人前去察看。待狂人接近那塔时,塔便燃亮。于是派人以顺时针方向环火山湖侦察,沿途遇有蜘蛛攻击时,则由弓箭兵将其射杀。行进当中,听见有丽妖发出雷电的声音,于是小心搜索,在火山湖西侧遇到一伙我军战士。继续前进,在西北角发现一座塔,消灭若干怪兽并留下一个战士保持其燃亮。向东前进时,发现一些蜘蛛把丽妖给啃了。原来那些雷电声音是丽妖和蜘蛛打架时发出的。以后慢慢地走,用蜘蛛消灭丽妖,然后分别在东北角和东南角找到并燃亮了两个塔,此时火山湖上出现一座小桥,通过火山湖上的小桥进入山洞,离开了泰恩。

第十六关　铁匠(Mission 16:The Smiths of Muirthemne)

那个山洞通往另外一个更加恐怖的地方,还得继续寻找到4颗珍珠,打开西北角的传送门才能逃出去。

从山洞中出来,见前方有队蜘蛛在巡逻,派弓箭兵将其消灭。再派狂人向北移动,引出一队敌腐尸,将其歼灭。又派狂人前去燃亮西南方位的一座塔,结果那塔在燃亮后会发出电光,击毙附近的人。经过侦察发现,这里所有的路口均建有这种塔。无奈之下,再试一次。于是派一人接近西南的塔,待其燃亮停止前进,再派一人在东南方位找到一座塔,结果那塔却不燃亮。原来这些塔中有一个燃亮之后其他的塔便不会攻击人了。于是燃亮西南的塔,派出狂人、弓箭兵带领一个矮人去东南小路消灭巡逻的蜘蛛,然后沿小路向北消灭一群蜘蛛,令矮人拾起那里的珍珠,放在西北角传送门前面的坑内。如此又拿到北部的两颗珍珠并放在坑内。然后将其他人带到传送门前,派一个战士燃亮附近的塔,取珠部队沿着西南小路前进,消灭蜘蛛和腐尸,将第四颗珍珠放在坑内,打开了传送门,穿门而过。

第十七关　麦加之子(Mission 17:Sons of Myrgard)

在以往的战斗中,敌人的怪兽使我们蒙受了不小的损失,因此决定消灭老矮人(old dwarven)山区的怪兽。由于敌人强大,只好先派矮人英雄巴林(Balin)深入敌穴找到怪兽所在,引导矮人援军在那里着陆,消灭东部山洞中所有怪兽。

虽然敌人看不见巴林，但能听见他的脚步声，而且一旦敌人发现了他，他就再也不能隐形了。巴林进入敌占区后，可在附近找个高处，待巡逻的怪兽行至近前时，甩出炸弹将其炸死，随后又消灭了十几个闻声赶来的怪兽。东部扼守路口的4个幽灵也被引至此处消灭。然后向东北方向通过一个栅栏门，进入老矮人山区。

进入山区后，巴林消灭了4个巡逻的怪兽。向东移动，消灭了山脚下的几个怪兽和北侧正在训练的4个幽灵。回到栅栏门附近，投出信号弹，指引十余个矮人着陆（投信号弹的位置不同则援军的数量也不同，距离栅栏门近则数量多，但太近了容易使有些矮人因着陆点不好而无法移动）。巴林继续向东消灭两个扼守山门的怪兽，返回栅栏门，率领矮人向东南方向前进。发现了一群围栏内的病鬼。巴林独自接近围栏，消灭了外面的两个怪兽，炸死了病鬼，然后炸开东侧的栅栏，带领一半矮人进入山里，其余人在山口待命。巴林率部占领高地，将两个相对的洞口中的怪兽引出炸死，再消灭南侧的3个会投掷脓包的怪兽。在炸死东部山洞前的怪兽后，率部进入山洞中，到达老矮人山区深处。（如果不进入那个山洞而直接消灭所有山洞中的怪兽则可以直接进入第十八关）。

秘密关A　久等的聚会（Secret Mission A：Long Awaited Party）

在老矮人山区深处有一个怪兽的神像，此交任务是将其摧毁，打击敌人的精神支柱。

巴林等人炸死洞口的敌人，从山洞中出来，在前方的坡上埋雷布阵，炸死攻来的一群怪兽，然后只身向北消灭了左侧山洞中的怪兽。这时发现北侧山包附近有一伙怪兽巡逻兵。计算其移动速度并使用巴林的信号弹引导炸弹消灭这伙巡逻兵，再去消灭北部一个山洞前的怪兽。将部队集结在东北角的峡谷前。此处东侧山坡上驻守一队怪兽，巴林带领3个矮人在坡下布阵，然后派一个矮人上坡布雷，东侧敌人移动时迅速撤回，如此即可将怪兽诱歼，然后部队通过峡谷向南前进到开阔地，摆开一字长蛇阵。使用信号弹消灭南侧的一群怪兽和幽灵，得到援军后，部队向东前进，发现东侧的一大批幽灵后停止前进。此处的幽灵为两队巡逻兵，待其远去后迅速调来3个矮人在坡下布雷并使用地雷向坡上布设导火索（减少我方伤亡），以便能够从远处引爆雷场。待将巡逻至此的幽灵炸死后，往东，消灭几个幽灵和怪兽，派矮人拾起那里的地雷。向北侦察，发现有3批约60个怪兽正在面对一个石像在祭典。让矮人在坡下及山包两侧的道路上密布雷场。部署停当，派个矮人向怪兽投掷手雷，将怪兽诱至坡前消灭。最后巴林带领矮人向北来到石像下，在其阴面右侧安放8个地雷，引爆地雷将其炸毁。

第十八关　路北（Mission 18：The Road North）

我方的一个弓箭兵被敌人杀害了。此次任务是找到他的魔弓，并用魔弓为他报仇，然后回到起始地点。

天上下起了雨，顺着雨水冲刷不掉的英雄血迹，消灭沿途埋伏的敌人，找到了英雄就义的地方。由弓箭兵在坡上拿到魔弓，用魔弓发出的怒火消灭了附近的敌人。在返回的途中，用魔弓消灭了大批企图阻挡部队行进的敌人，回到了起始地点。

第十九关　通过乔尔河（Mission 19：Across the Gjol）

我军扫除了一个个障碍，使光明军团的大军逼近沃彻和灵鬼的老巢。敌人派出大批部队反击。此次任务是狙击敌人，保护光明军团的主力。

来到乔尔河(Gjol)东岸,此处是个山崖,南北两侧各有条通路,远远可以看见有大批的敌军。将战士分为两组,弓箭兵在西,矮人扼守崖下小路,狂人在路口处准备消灭个别漏网的敌人。稍后敌人从南北两路同时进攻,我战士英勇作战,消灭了这两批敌军。接着出现若干病鬼,使用弓箭兵将其射杀。将弓箭兵全部调至南侧,全力消灭南侧攻来的的幽灵部队,矮人和狂人则扼守旁边路口,消灭腐尸和僵尸部队。此时北部已有敌人攻上山崖,这时后方赶来一队援军,让其投入战斗,将北部攻来之敌全部消灭。然后按先前的阵形消灭了两批敌僵尸,大获全胜。

第二十关　沃彻(Mission 20:The Watcher)

光明军团大军直指沃彻老巢。堕落之神沃彻为卷土重来,把指挥权交给一个叫做沙德(Shade)的家伙,自己则去酝酿更大的阴谋。此次任务是趁机杀掉沃彻,打掉黑暗军团的一只手。

我军潜入沃彻的领地,进入沼泽地,消灭一些散兵游勇,再一路向北、向东迂回至陆地,然后继续向东、向南侦察,发现沙德带领一队怪兽正在巡逻。令三个狂人沿北部一线向东行至一个有三根血木桩的小山南侧,吸引沙德的部队与我隔河对峙,其他人则沿着沼泽地向南移动到高山下,贴着山脚向东前进,消灭几个怪兽,分两组同时出击,消灭东侧的敌军。由此处向南进入林区,然后小心向东移动,借助树林的掩护,消灭由丽妖统领的怪兽部队。在附近找到几个我方战士之后,向东搜索至一处弧形河湾南部的高地,然后向北即可在沙德所在位置的南部找到沃彻。沃彻周围有许多僵尸、怪兽和幽灵严加保护,我方所剩的兵将不多,可调一个狂人至东侧河岸,其他人由西侧悄然接近幽灵并置于其射程之外,然后东侧狂人隔着其北侧的树木吸引幽灵攻击,从西侧战士中分出两人攻击幽灵,其他人则不由分说,闯入敌阵将沃彻乱刀砍死。

第二十一关　血河(Mission 21:River of Blood)

消灭沃彻后,堕落之神巴勒已成孤掌难鸣之势,光明军团大军即将攻打敌人老巢。为了保证战役胜利,此次任务要求进入敌人控制的莱诺(Rhianon)城区,拿下血河上的小桥,为主力部队打通前进道路。

游戏开始即有一队敌腐尸攻来,可用弓箭兵将敌人射退,令矮人炸开栅栏门,派一组狂人出去将后退的敌人消灭。接着派两个矮人出去在门前布设雷场,留下一人准备引爆雷场,令狂人在门边两侧埋伏,将3个巨人调至门前待命,在令弓箭兵和其他矮人后退之后,遣一个狂人出去将北部一队由巨人统领的腐尸诱至门前。矮人引爆雷场之后迅速退回,然后出动狂人夹击闯入门内的腐尸,3个巨人则全力消灭两个敌巨人。依此法不断消灭敌军。

带领部队出门向东移动至东部山脚下,向北侦察,发现多个丽妖在前进途中驻守。将我军布署停当后,派侦察的狂人将北部的丽妖诱至阵前射杀。再次向北侦察可发现血河以及附近的两队巡逻兵,趁敌方巡逻兵离去之际将部队调至血河附近并且占领高地沿河布阵。然后派出狂人将北侧的巡逻兵诱至阵前射杀。然后趁南侧巡逻兵远去时,率部西进至小桥前并得到一队援军。将矮人和弓箭兵分两组扼守桥头两侧,森林巨人和狂人正对小桥准备截杀敌人。然后命矮人在小桥南半部分密布雷场后撤回原位,遣弓箭兵射击对岸的丽妖,待敌军反击时撤回,将敌人诱至近前炸死。出动森林巨人消灭敌方的巨人,出动狂人将冲过来

的两队腐尸消灭，即大获全胜。

第二十二关　铁池（Mission 22：Pool of Iron）

就在我军与敌人正面厮杀的时候，阿立克开始从侧面袭击敌人。要打败巴勒，必须有他的帮助方可。为了最后的胜利，此次任务前去引导阿立克到达世界结点传送门，以便召唤援军掩护其向西渡过血河。

引导阿立克向南偏西移动，一路上出现几个腐尸拦截，让阿立克将他们消灭。这时从西侧和南侧同时攻来两批腐尸，仍是由阿立克消灭。来到传送门，正是先前为了消灭敌人而被我方炸毁的那个，阿立克很快修好那个炸坏的柱子，将援军召唤过来。消灭攻来的腐尸后，将部队带到西侧高地将狂人和弓箭兵分为两组，然后派狂人佯攻埋伏于西侧废墟北部的腐尸，将两队敌军诱至阵前，让阿立克消灭。此时两个巨人攻至近前，让狂人分别围攻巨人。部队到达废墟西侧，弓箭兵和矮人布于斜坡两侧，阿立克和狂人部署于中间。布阵停当之后，让狂人将西侧血湖边的几队僵尸一一诱至近前消灭。然后引导阿立克渡过血湖，进入巴勒领地与其进行最后决战。

第二十三关　最后之役（Mission 23：The Last Battle）

大决战的时刻终于来临了，此次任务是增援阿立克，消灭堕落之神巴勒。

再次来到血湖寻找阿立克，但不见他的踪影。派狂人向北侦察，发现丽妖，将其诱到阵前射杀。期间南部有一个丽妖闻声来攻，出动留守弓箭兵和狂人迅速将其消灭。派狂人向西侦察，发现阿立克所部被敌人困于一处十字架下，于是急忙率部西进登岸，将部队布于坡下路口。见巴勒率部列于西侧，于是急忙将阿立克的手下调至东侧崖边。巴勒击毁十字架示威之后，向西边退走，留下敌军阻止我军前进。于是在高地上将两军汇合一处，布好了阵势，让矮人去北部崖边攻击附近僵尸，将敌军引至近前消灭。用同样的方法消灭南侧的僵尸和西侧敌军。此后，阿立克开始冲锋陷阵，要让部队跟随保护。在西侧一处高地接近巴勒时，令部队停止前进，派矮人在平地上布设雷场。随后派人保护阿立克寻找巴勒，只见阿立克找到巴勒后，严词拒绝巴勒的诱惑，消灭前面一队腐尸撤回我方营地。此时有丽妖统领两队敌军来攻，留下一个矮人引爆南侧雷场，其余的矮人迎击北侧敌军，出动弓箭兵迅速射杀两个丽妖，出动狂人消灭追击矮人的残敌，然后大军紧随阿立克向西北追击巴勒，并于血湖西岸布阵，巴勒见无法劝降阿立克，便向西逃去，之后高坡上十余个丽妖开始围攻阿立克，让弓箭兵隔着血湖射击南侧丽妖，另派两个狂人从血湖北侧攻击丽妖，其余人等在阿立克身后保护。消灭丽妖之后又从高坡上冲下一队腐尸，速令狂人出击消灭腐尸，并保护阿立克免受围攻，然后将部队稍稍西移，以免遭到巴勒的攻击。阿立克追上高坡，在抗住巴勒一击后，将其魔法治住，赶快让狂人冲上高坡围攻巴勒。将巴勒砍倒。等敌援军赶到时，又随阿立克“土遁”而去。

第二十四关　（Mission 24：The Great Devoid）

虽然杀掉了巴勒，但是黑暗军团的实力尤存，必须将巴勒的头颅投入一个虚空之境，让其永世不得翻身，黑暗军团则群龙无首难成气候。

让戴红帽的矮人拾起巴勒的头颅，派狂人在四周侦察，可发现南部有处运河、东部有条道路可以通往东部地区。由于此行干系重大，可避开东侧河对岸的敌军向南奔去。刚刚到

达那里便发现附近有敌方的病鬼，于是将部队集中于山口高地，出动弓箭兵射杀南北两侧的病鬼。然后留下3个弓箭兵保护主力，派其余弓箭兵沿着运河向东搜索并消灭病鬼。令弓箭兵在河湾处消灭东侧山崖上的几个幽灵，然后由弓箭兵断后，保护主力到河湾集结，并及时消灭从两侧攻来的病鬼。令弓箭兵的先头部队向北搜索并射杀岸上的丽妖，然后攻击北侧路口处驻守的幽灵部队。消灭路口的幽灵之后，令所有部队与弓箭兵汇合，并射杀西侧的几个病鬼，派出弓箭兵上岸消灭附近的丽妖。此时有两路敌人反扑过来，迅速出动几个狂人增援弓箭兵并消灭幽灵，同时令弓箭兵射杀四个丽妖，然后全体人员登岸在路口布阵。接着派狂人将东南一队幽灵和丽妖诱至阵前消灭，再依法诱歼东北方位的一队敌军和丽妖。派狂人向东侦察可发现虚空之口有一个手持大刀的灵鬼和若干幽灵驻守。灵鬼刀法迅猛，步法灵活。将部队在附近调动观其动静。但见其每次移动似乎皆与僧侣和矮人的位置的有关，便让其中的一些矮人将其诱至深坑北部，然后让戴红帽的矮人冲向虚空之口，同时令附近的狂人攻击驻守在虚空之口的幽灵，其他狂人拦截灵鬼。只见灵鬼将我方阻截之兵打倒，直奔戴红帽的矮人杀来。此时戴红帽的矮人已将巴勒之头投入虚空之口。此时，灵鬼化作黑鸦而去。

三、游戏心得

选关

按住 Spacebar 不放，选择“New Game”即可选关。

即刻获胜

按 Ctrl 和 + 键，则立即获得胜利。

神秘岛Ⅱ

Riven: The Sequei to Myst

一、游戏简介

·这是一款由 Cyan 创作、Red Ord 娱乐有限公司发行的冒险游戏。其前作《神秘岛》(Myst)的空前成功，至今仍保持着电脑游戏销售的世界纪录。《神秘岛》推出后，大家都很期待它的续集。其实 Cyan 很早就开始创作续集，此次推出不负众望，其内容比一代更为活泼、形式更多样、图形更美丽、情节更曲折。游戏一经推出即获得 E3 最佳冒险游戏奖。

游戏采用革新性的单一界面卷轴流动的游戏方式，菜单操作完全是 Win 95 的界面，无须记忆复杂的组合键，只需用一只鼠标就万事大吉。游戏最大限度地淡化了灰暗及暴力的因素，所有的地图全都是开放的，一开始就可走遍这个神奇的世界，也可以不按顺序去揭开各种谜题。与上一代不同的是，这次的神秘岛之旅，也会遇上其他的人类，他们会给出很少的关于谜题的提示，而且一般是以剧情的方式出现。

游戏通过 3D 修补的图形效果、第一人称视角、震憾人心的音乐，使玩家投入到游戏的虚构世界中。神秘岛为冒险类游戏树立了典范，一些畅销游戏作品都汲取了神秘岛的图形

设计因素及有趣的谜题设计。神秘岛的谜题设计不是那种孤立性的棋盘类谜题的简单组合,而是同故事情节紧密关联的。通过解谜可摸索出探索神秘世界的方法,这加强了游戏的交互性效果。

游戏操作与一代有些相同。游戏画面是完全静止的3D画面,无法自由地左看右看或切换视角。在大多数情况下,一个场景只能从一个角度来观察它。游戏的画面采用照片处理过的外景,显得真实和细致。画面细节描写也很棒,无论是树林中轻盈飞舞的萤火虫,或是小湖边涟漪的水纹都可圈可点。可点动的物品没有特别的记号,只好到处乱点,又因为有些物品可以拾起来装备,又不得不频繁地点击瓶瓶罐罐等一些物品。对于画面中远景和近物的安排和刻画都非常得当。静态的场面中包含了大量的细节要去发现,必须细心观察,从中得到线索。沉浸在每一个场景中,会得到意想不到的效果。

游戏中的音乐若有若无,却又能在必要的时候跳出来渲染一下气氛,让人能更好地溶入到剧情中去。游戏的音效做得非常细腻。走在山路上会有呼呼的风声,树林中有昆虫的鸣叫,在山洞中开开关时会有回声。由于没有对话,所以游戏在音效方面做的工作很多。

二、完全攻略

在神秘岛之旅完成后,我来到D时代和在神秘岛受过我帮助的亚屈斯(Atrus)对话。这次的麻烦事是关于他创造的瑞文岛(Riven)的,最近这个小岛又出现了某种危机,而且整个世界都有崩溃的危险。亚屈斯的妻子凯瑟琳(Cathrine)在岛上神秘地失踪了。交谈后,我带着他给我的书和一些必备物品来到了瑞文岛,将独自揭开它的秘密。将会发现这有许多奇怪的事情,远比想象的多。

牢房

我怎么都没想到传送装置会把我传送到了一个监狱一样的小房子里,以至于我眼睁睁地看着一个流浪汉抢走了我的书而无法动弹。好在另一个看起来比较善良的家伙打昏了流浪汉,并把我放了出来。正要向他道谢,他把机关打开后,就消失了。

大圆屋岛

出门往左前方走可看到一个有点像卫星的东西。调查了一下,但没法开动它。门口开监狱门的开关被那个家伙用一个飞镖状的东西给卡住了。我离开这里向右走来到一条山道旁,顺着山道上到顶,左侧有个华丽的房间,每个柱子上都有一只金色的甲壳虫。拉它下面的拉环可以看到一幅画,连起来好像述说着一个古老的传说。讲的是一个神用一本书创造了世界以及世上的万物,被创造的人类对神十分崇拜,把他的书都当成神物来供奉,但后来人类因为毁坏大地、污染世界而受到神的惩罚,从而导致了世界的毁灭。这个金色的房间是呈八角状的。屋外的按钮可以转动整个房间。退出去连按了四下,才把房间的两个门转成另外一个方向。可惜进去看看,发现门是锁着的,只好退出来。

出门向左转,顺着另一条山路向下行,尽头有个锁着的木门,但门下面的缝隙很宽,可从下面钻过去。于是从门下钻进一个地洞中。地洞的远处依稀有亮光。于是向前走去,最终发现一个控制蒸汽流向的开关。开关上有个小牌,看来是管理通往那个卫星状物体的管道。回过头来,发现在进来的门的左边有一个开关,拉下它,并把右边的那个按钮按下两次。大地一阵抖动。面前出现通往神殿的门。进去一转,发现那个锁着的门已经开了一层,但紧锁

的内门让我无计可施。回过头来发现另外一个拉手和按钮。也如此拉动开关并按动按钮两次。神殿又转动了一圈。这次，我找到了一个通往更大的圆顶建筑物的门，看起来很像天文馆。

穿过左摇右晃的吊桥，进入到圆穹顶建筑的内部。发现原来这里是个废水加工厂一样的地方。我注意到在我的正前方的管道上有个标志牌，上面刻着奇怪的符号，看起来有点像我站着的这个栈道的形状。左边的栈道断掉了，过不去。向右下行进，穿到洞外，在一个短栈道上有个蒸汽阀门。打开它继续前行。穿过山洞后发现另一个阀门，打开它后这里的机关就基本上都可以开通了。

往回走到圆穹顶建筑的门口。在入口处有个把手。扳动它可把前面的吊桥升向上方。可惜无法往上层去的。扳下把手，穿过吊桥，回到神殿，然后出神殿，再过桥，来到一个山洞。顺着路婉蜒而下，来到洞内。推开左边的一个房门，房间正面是个王座。坐在王座上，抬头可看到在左、右两边的墙上各有一面镜子，王座的扶手上也有开关。按下右边的按钮，一个笼子落下来把我扣在里面。扳动左手的开关，却没反应。再按动右手的按钮，打开笼子。墙上的两面镜子是两个监视器，左边的那个下面有个按钮，触动它，可以看见那个闪着太阳般光辉的大房间开了一扇门；右边的监视器里则是另外一种情形，看起来是个很阴冷的地方。

走出这个房间，继续顺着隧道走到底，左边有个门。推门进去，来到刚才从左边的镜子里看到的那个闪耀着金色光辉的房间中。屋子的正中央是个巨大的祭坛，两边各有一个奇怪的鱼状的守护物，中央的台子上供奉着太阳的标志。这应该是个以太阳为主题的神殿。从身后的门出去，面前的石台是刚才从另一面镜子里看到的地方。

石台外有条长长的铁轨通向远处的小岛。在登机梯旁边有个蓝色的按钮，按下它，可看见从远方的岛屿飞过来一部缆车，缓缓地停靠在面前。走进仓门，缆车的操纵台上有个把手，向右扳，然后把油门向前推，随着一阵轰鸣，缆车开始缓缓地向前滑动，并逐渐加速，终于，缆车缓缓地停靠在了另一个岛的车站里。

缆车缓缓停在丛林之岛的一处山谷中，走下缆车，穿过山洞后沿石阶向上，眼前是蓝天、白云和大海，有小岛和树林，实在是很难将如此宁静和美的风景与亚屈斯那焦急的心情联系起来。但我确切地知道亚屈斯所说的不会有错，那么现在瑞文岛里到底蕴藏了什么秘密呢？

走过小桥，在岔路口向右，途中穿过一扇门，走到底时可见到一辆矿车。走上矿车，拉下左面墙上的开关，车子缓缓动了起来，车中所看到的一切实在是太令人惊异。

格恩(Gern)的实验室

矿车滑出山洞内的轨道，猛地一下停在井架上，剧烈的震动使我回过神来。走下井架，眼前是个四面环山的大湖，湖的一边有幢锅炉房，在山谷中回荡着嘶嘶的响声。面前似乎没路了，锅炉房的那扇紧闭的铁门可能是唯一的通道。先沿着桥来到湖中心，这里有道阀门连着三根不同方向的水管，将阀门上的控制杆转到中间通向锅炉房那根水管的方向(拉动一次)。然后走上锅炉房前的梯子，沿着过道走到锅炉房的另一侧，先转动左边的大圆轮阀门，再转动一次左边连着两根水管的阀门控制杆(直的水管上会有白点突起)，最后推上右手的两个控制杆。打开那扇铁门，进入锅炉房。

爬下屋内中间的梯子，头上的光亮渐渐隐去，不一会儿就陷入黑暗之中。继续前行，出

了隧道后发现已经到了山崖的背面。沿着山边的小径走下去，翻进一个突出山崖的平台。平台上有个盖子，打开这个盖子，这会为以后的冒险节省点时间。推开山壁上的大门进到山腹中，面前吊桥通向的地方隐隐透着光亮。随手关上背后的大门，门两侧各有一条狭窄的通道。左边的通道尽头是个旋转着的大圆球，山谷中巨大的响声就是这里发出的。右边的通道外有座吊桥通向室外，沿桥走下去，中途在右边的山壁上有扇紧闭的大门，继续走下去穿过山腹，桥的终点则是大圆屋。

此时不必急着回大圆屋岛，先把这个小岛调查清楚再说。原路返回，在那间山壁中的屋子稍靠前一点的地方，可看到桥左边有个灰色的拉杆，拉下它后回到平台，向山腹内部走去。尽头处是个银球。银球一边有个同样颜色的拉杆（不必动它），路也走到尽头了。头顶上有个足可容人的通风口；爬进通风口，推开另一端的风扇，纵身跃下，来到一间实验室内。

实验桌上有本破旧的书，书的封面上又一次看到了那个一再出现的符号。翻开书，这是一本格恩的实验笔记，上面的一切都是有关瑞文岛的信息。记下书最后一页的五个符号，它们看起来与书封面上的那个符号有点相似。

另外，实验室内还有好些有意思的东西，我在心里暗暗猜测着它们的含义。

离开格恩的实验室，该回到大圆屋岛了。沿着吊桥走到底，拉下右手的开关降下吊桥，再次走入大圆屋。

大圆屋岛

进入室内，一直走到断了一段的过道处停下，转动一旁的圆轮，使断掉的过道连接起来。继续走下去，转进第一个出入口，这里可看见桥对过的旋转屋。先不过桥，因为大圆屋门口右边有个控制杆。拉下它，门外的木桥缓缓向上升起，接通去往大圆屋上层的路。

退出来向回走，进入下一个出入口，门外又是一座断桥，转身按下门外墙上的按钮，然后走过桥去。径直穿过旋转屋，回到刚开始的地方，按下这里的旋转按钮2次，再通过旋转屋走上刚才被升起的木桥，我终于来到了此行的目的地。

这是一条狭窄的走廊，走廊中间有个奇形怪状的装置，如果格恩的实验笔记中写的没错，它连着的应该就是大圆屋中间的那个圆球。走近一瞧，那块大格子铁板果然在。

从格恩的实验笔记和地图中找到答案，按图索骥将五色弹珠放入各自的格子中（左上方为紫色，上方为绿色，右上方为蓝色，左下方近处为红色，远处为橙色），将背后走廊一边的开关拉下，这时铁板上的装置降下来盖在了铁板上，最后按下一个刚刚显露出来的白色按钮，可听一阵奇怪的响声。

大圆球

下一个要去的地方是个旋转着的大圆球，就是在旋转屋后门外桥上可以看到的那个。其他的小岛上也都有这么一个圆球，它们的存在似乎和瑞文岛有着莫大的关系。走下斜桥，通过旋转屋的后门，重新回到大圆屋内。左转一直走到底，在大圆屋外通向最后一根水管的山洞前，在一块颜色稍深的地面处停住。右转可看到山壁的岩石上有个按钮。按一下，当被降到地面后转身走出地道，拾阶而上，就来到旋转的大圆球面前了。

眼前飞速旋转着的圆球可能就藏着亚屈斯所提到的传送之书，现在得设法让它停下来。我的行动是迫使格恩与我见面，这样才有成功的机会。来到桥上那个奇怪的开关前，在被挖

空的圆孔中可以看到不停变换着的眼的图案,它的顶部有个竖直的按钮。仔细观察,可发现有个图案与众不同,那是一个金色的圆。我试着当金色的圆出现时按下按钮,果然圆球慢慢地停止了旋转(实际上要有点提前量,最好在金圆前面的眼睛图案慢慢睁开时按下按钮)。

圆球停下后就是那个大圆屋的缩微模型。金色的圆球分成了两半,中间露出了同样颜色的内核。走上前去,里面的圆台上果然有本传送之书封在那里,但是包裹传送之书的圆壳封闭得非常紧密,找不到一丝缝隙。圆壳表面的刻度尺让我想起格恩的实验笔记里提到过它,那五个书尾的奇怪符号和它有关。这是一个由瑞文岛的数字系统组成的游戏,首先要破解出已得到的那五个符号所代表的数字,然后将刻度尺左端可移动的五个游标分别移到相应的位置上,最后按动底部的按钮,就可以进到放置传送之书的屋子了。

调整完刻度尺,按下按钮,一阵天旋地转,猛地一下子就被卷进了一个漆黑的地方。传送之书就在面前。打开封面,书中我所能去的地方是从未见过的,这大概是格恩的老家。

格恩的家

通过传送之书来到格恩的老家,又一次钻进了一个大笼子中。向左转身2次,按下笼子外面地上的按钮,格恩便出现在眼前。

进入房间里,格恩很有礼貌地放下手杖,然后开始了他那滔滔不绝的演讲。说话中摆出一副蒙受了天大委屈的样子。他说"……希望你会找到那本失去的传送之书,我想我们不久后还会再见面的。现在你可以随便挑个地方去继续冒险了。"格恩按下炉子上的开关后,用手指了指笼子外桌上的那5本传送之书,便离开了房间。随便翻开五本书中的一本,可看到树林中一个迅速旋转的圆球,那就是丛林之岛。就从这里开始吧。

丛林之岛

看样子我已被传送到了那个大圆球里,按下桌下的开关离开大圆球。向左转,走上左边的梯子。忽然,林中发出嗡嗡的破空之声,声音来自前方不远处树林中的一间气球模样屋顶上的风笛。远远看去,屋子里好像有人在拼命地挥手,但不一会儿就不见了。

继续向上走去,脚下的梯子通向山崖上的一间小屋。推门进去,里面放着一张椅子,椅子两旁各有一个控制杆。拉一下左边的控制杆,椅子带着我旋转着向屋顶升去。升到屋外,可看到屋子背面的山崖下面有个很大的山谷,山谷的中央是一大片湖水,傍水而建的是座村庄,一些圆顶的建筑物分布于谷中。拉下椅子右边的控制杆,我注意到山谷中一个空心的圆锥体建筑,在它靠近水面的地方忽然多出了一块地面,而石板上赫然竟是那个我已经多次见过的符号,看来我得下到山谷中去看看。再拉一下左手的控制杆,椅子缓缓降下,离开小屋后向回走去。

走回传送之书所在的圆球处,然后向右边那条路走到底,来到一个传送间,进去后转身拉下右边的开关,传送间向下沉去。到底后拉下左手的开关,走下裂开的通道,回头一看,我竟然是从一条怪鱼的嘴巴里钻了出来。沿着面前的小径走入丛林之中。见到有个小女孩在前面的小径上嬉戏,小女孩一见我便转身奔进了身后蘑菇形的圆屋。她一定是山谷内村庄中的人,我急忙追了上去。一进屋,小女孩已不知所踪,面前有两条通道,我从右边的通道追了下去。穿过一扇木门,来到丛林外的山谷中,那座有着风笛的屋子就在这里。往右转,向着山谷深处走去,穿过一道山腹,来到那个有一大片湖水的山谷。

村民们似乎显得格外的紧张，他们纷纷往山谷那边的村庄跑去。沿着村民跑去的方向，向村庄内走去。村庄依山势而建，屋子的样子都像是蘑菇。沿着木桥尽头的梯子爬到村庄的最高处，虽然没能敲开任何一家的门，不过在最高的山崖边上我发现一艘小型潜艇。

拉下潜艇前的控制杆，潜艇慢慢沉入谷底的湖中。这艘潜艇一定与湖中的那些建筑有关，通过它我应该可以去到湖中那些木桥达不到的建筑内。爬下山崖，我发现潜艇降在山的另一面，从这边的木桥无法过去。在山崖的那边有个洞口，可以通过这个洞口进入潜艇。

沿着木桥一直向山谷外走去，出了山谷就是开始乘缆车时所经过的那部分区域。向着那次来的山洞走，不过不要进山洞，而是沿着石阶继续向下走。下面是一片海滩，远处的岩石上有几只海兽在晒太阳。我小心翼翼地走过去，趁它们低头不注意时穿过海滩。走到海滩的尽头再回头，可以看到一个岩石上有另外一个眼睛状的标记。调查那个眼状物，发现在它的背面有另外一个瑞文数字，而且，推动这个装置的声音有点像刚才海兽的叫声。也许这里面有些联系？转动一边的开关，石槽内会流出一些水来。水慢慢形成了一种动物的图案。绕过石槽向前，再爬下一个梯子并穿过山洞，潜艇就停在这里。

这艘潜艇只能算是一艘密封的湖底轨道车。它的行动完全是沿着湖底的铁轨而行的，并且只能停在固定的5个地点和2个连接点。下到潜艇，进入控制室。潜艇内一共只有三个操纵杆：中间控制台上连着圆球的操纵杆控制潜艇的转动，每拉动一次都会使潜艇原地转过一个方向；而下边那个可以左右滑动的操纵杆控制潜艇在遇到轨道分岔时驶上哪一条轨道，操纵杆停在哪一边（左或右），潜艇便驶向哪一边的轨道；而右手那个可以前后拉动的操纵杆，则控制潜艇的行进，每拉动一次潜艇就会向前行进到下一个地点。现在，我将所有的控制杆向上打开，先去以前在山崖小屋顶上椅子中见到的那座空心圆锥体建筑看看。

空心圆锥体建筑物

来到圆锥体建筑，拉动面前接着三角形坠物的绳子，有一把吊椅从上面降了下来。坐上吊椅来到建筑物的顶部，见到一座牢房。走过去，透过门的缝隙向里望，里面关着一个人。打开右边山壁上的开关，打开牢门，当我走进牢房时却见不到那个被关着的人。在刚才那个人躺着的地面上有个下水道盖子，拉开盖子，水中有个开关。拉一下，我面前的一堵墙向后退去，现出一条通道来。进入通道，在一片漆黑中向里走去。走到底，山洞的外面连着大海。在左边尽头的石壁上有个开关。拧一下，背后的通道中有盏灯亮起来。于是转身向回走去，借着灯光，在两侧的墙上又看到一些同样的灯。一路将通道内所有的灯都打开后，在通道的中间是一扇石门。沿着石门后面的另一条通道走到尽头，来到一间石室。室内有一圈石碑，碑上有各式各样的动物图案。在海滩转动石眼时听到的叫声所代表的动物都可以在石碑的图案上找到，而石眼后的数字则是表示按下石碑的顺序。按照正确的次序按下5块石碑后，石室的墙上开始变化，随之而来的是一本传送之书。难道书中显示的地方才是真正瑞文岛吗？我不禁将手伸向了书页……

湖中央的大圆球

转身走进身后的石室，忽然背后有人说话，我猛地转过身来，可是已经晚了，一个家伙用飞镖射中了我，我顿时不省人事。

醒来时已被关进了一间牢房，从窗里望出去，我似乎已经到了那巨大圆球的里面。正惊

疑问，一个女子走了进来，手上还拿着两本书。她说的话我听不太懂，但是我清楚地听到了凯瑟琳的名字。女子将书放在桌上，用手指了指书就退出了屋子。拿起那两本书，一本是我一开始被抢走的那本传送之书，另一本是凯瑟琳的日记。我认真地读了读日记。

读完日记，对整个阴谋有所了解。我记下日记中那5个瑞文数字，将来回到来的世界还有用。我想我已经找到了那本失去的传送之书，现在该是去见格恩的时候了，这次一定要设法抓住他，不能再让他在瑞文岛捣乱了。

收起书，那个女子又走了进来，这次她带来一本传送之书，通过它回到丛林之岛的石室。

丛林之岛

出通道后回到进来时的那堵墙，拉起地上的开关出暗道离开牢房。向右沿梯子走到底，降下底端的梯子后，爬下回到山谷中。向回走，来到上次乘坐矿车的地方，乘上矿车再次来到格恩实验室所在的小岛。到山腹内那个旋转圆球那里（可从平台下的梯子直接爬上平台），看到旋转的圆球后关上身后的门。右边山壁上有一条通道，打开圆球的开关就在里面。用与以前同样的方法进到圆球内，通过传送之书再次来到格恩的老家。

格恩的家

格恩好像早就知道我的到来，对于我找到的那本失去的传送之书也没有显得过分惊奇。“我能看看吗?”他一把夺过了我手中的传送之书，然而在看书的时候他显得有些迷惑。忽然间我有了一个大胆的决定，利用这本书来抓住格恩，这是最后的机会了，尽管这样做很危险，但我决定赌一赌。果然格恩问我是否要去书中所在的地方，我答应了他。当格恩将传送之书打开给我看时，要立刻将手伸向书中的画面（一定要快，一旦书被格恩合上了，就再没有机会拯救瑞文岛和凯瑟琳了）。在格恩将手触向了书的封面的同一瞬间，我被换出了传送之书——我终于将格恩关在书中的世界。

凯瑟琳在她日记里夹着的便条上写着要救她必须得找到格恩身边的一个银球，这里面记录着打开关押凯瑟琳屋子的声音密码。沿着格恩屋内的梯子下到他的卧室，在床边的柜子上找到了这个银球，并记下了拉开它后所听到的声音（是三种不同声音的排列）。回到上层，拉下窗边的开关，打开屋子中央的笼子，然后翻开通往关押凯瑟琳的小岛的传送之书（封面只有一个方块的那本），去往那里。

出了旋转圆球后，我发现这是一个只有一间屋子的孤零零的小岛，凯瑟琳一定就被关在这间屋子里。沿路走到尽头，见到一个开关，开关下面的三个按钮每一个都会发出一种声音，输入正确的声音密码，再拉一下按钮上的把手，打开门。凯瑟琳一见到我，不容我开口便拉着我离开了关着她的屋子。在电梯上，凯瑟琳对我说：“谢谢你救了我，不过我们没有很多的时间了，我现在必须去通知瑞文岛的村民们尽快做好离开的准备。你去将亚屈斯召唤来，他会帮助我们离开瑞文岛的，我们在大圆屋岛会面。”说完她便匆匆离去了。

看来事情很严重。通过旋转圆球，回到格恩的老家，通过那里的传送之书赶回大圆屋岛。去到我初来瑞文岛呆的那间牢房（游戏开始的地方），走近矗立在山崖左面的望远镜，看到了地上的盖子。盖子上有着5个按钮，按凯瑟琳日记里所载的5个数字按下相对应的按钮后，打开盖子，看到蓝色的星空。接着我打开望远镜左边立柱下部的插销，再拉下右边的控制杆，按动控制杆连着的按钮，望远镜缓缓降下。继续按动按钮，直到望远镜的底部深入

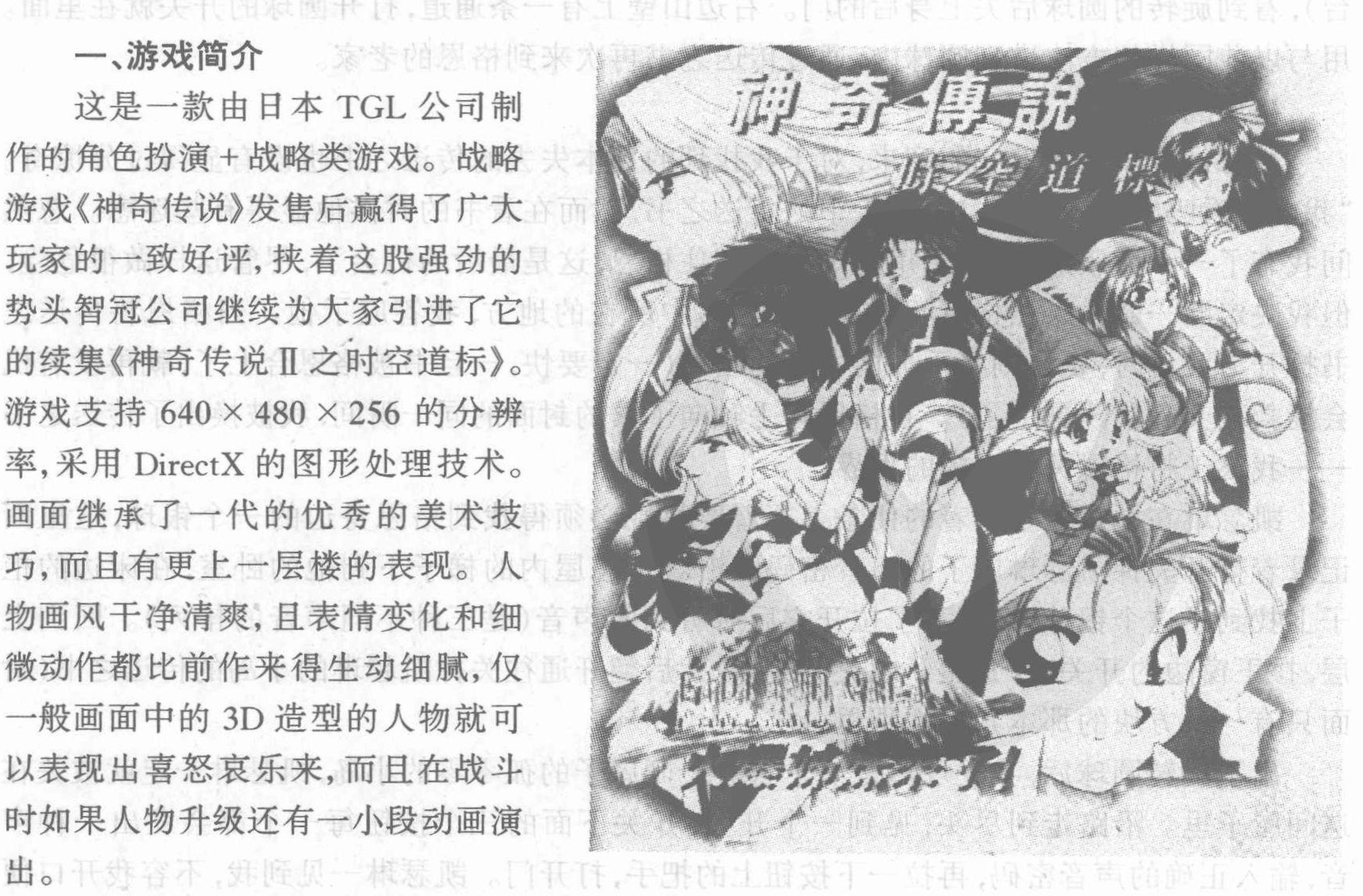
盖子内，猛然间巨变突生：天为之暗，地为之裂。正不知所措时，身后传来了亚屈斯的声音，回身见到亚屈斯和凯瑟琳夫妻俩紧紧地拥抱在了一起。

亚屈斯夫妻俩向我说了感谢的话后进入传送之书离开了瑞文岛。传送之书失去了拿着它的人，跌进大地的裂缝，向星空中飞去。我也该结束这段冒险了，于是我也纵身一跃。从无垠的星空里望回去，瑞文岛只是一条越来越遥远且模糊的裂缝，但这段冒险的经历却是那么的难以忘怀。

神奇传说Ⅱ之时空道标

一、游戏简介

这是一款由日本 TGL 公司制作的角色扮演+战略类游戏。战略游戏《神奇传说》发售后赢得了广大玩家的一致好评，挟着这股强劲的势头智冠公司继续为大家引进了它的续集《神奇传说Ⅱ之时空道标》。游戏支持 640×480×256 的分辨率，采用 DirectX 的图形处理技术。画面继承了一代的优秀的美术技巧，而且有更上一层楼的表现。人物画风干净清爽，且表情变化和细微动作都比前作来得生动细腻，仅一般画面中的 3D 造型的人物就可以表现出喜怒哀乐来，而且在战斗时如果人物升级还有一小段动画演出。



游戏的背景画面的表现更是出色，如最后一关的云海、乌云密布的山顶、灯塔中的大鲸鱼气球等。可说是接近现实也更加的生动活泼。在画面的一些细致部分也进行了雕饰，如魔法师卡羚使用火焰术时不同部位的焰色便有不同，且火魔也不是一起升起，而是由内至外，细腻的程度增加了不少。

游戏在音乐、音效方面也有上佳表现。首先是适时恰当。在一般战斗时的音乐激昂澎湃，让玩家有一种奋勇杀敌的冲动；而特殊场景的战斗就会放不同曲调的音乐，且音乐的曲调也是耐听型的。音效方面也相当雄浑厚重，令玩家充分感受到音效的魅力。而且在过场情节中也有相对应的音效，让整个游戏更加热闹。

游戏剧情主要是前作中的小女孩卡羚长大后，想做个出名的冒险家，正当她在港口踏出充满信心的第一步时，就因为腰带上的毛球被拉住而跌倒。游成的情节充满幽默爆笑。游戏的剧情摆脱了前代公主复国的固有套路，前半段对抗海盗，而第十三天时剧情急转直下，主角们回到了八年前（这也是标题的由来），揭开了男主角艾鲁的身世之谜、T.T和苏菲亚的恋情、武器店老板光头的原因，之后的剧情演变得严肃而略带忧伤，和前半段的欢笑连连有天壤之别，且结局做得让人除了欢喜外还略有些淡淡的忧伤。

最后的决战更是摆脱了为了和大魔王打的老路，而是安排是说寄生在艾鲁灵魂内的时空监视者，夺取了堕落天使索尔的肉体，成为六翼大天使。主角必须打败他，才能解除艾鲁那双重灵魂的困扰，成了为友情而战的结局。整体来说，剧情的表现极佳，有许多新奇的笑点和幽默的对话，而温馨人性的部分也处理得很好。

战斗的设计和前作完全一样，属于战棋类战斗。不过一些特殊条件的判定做了补充。敌人的人工智能加强了，部分敌人会主动进攻你，而且会运用合围战术；由地形所产生的破坏力差异更为突出。敌我双方的攻击、魔法的命中率也大幅提升，可充分体会升级后的攻击、魔法效果。

二、完全攻略

第一天

初任工作

卡羚到达大陆后，遇上了艾鲁；由于发生了误会，所以卡羚将艾鲁给打昏了。内疚的卡羚在将艾鲁送到旅馆后，便前往公会找工作。公会的人要她找一个同伴，于是她想到艾鲁。由于公会的人怀疑他们两人的身手，所以决定先让他们去对付黏怪。

胜利条件：消灭所有的黏液怪物。

在接受任务后，选择前往郊外。本关出现的黏怪相当容易对付，只要小心别被地形挡住就可以了。打倒黏怪之后，出现了可怕的多头蛇怪，幸好索尔及时出现，救了两人。

第二天

爱丽丝被绑架

卡羚两人成为公会正式会员后，第一个任务是找出马克多卡路离家出走的女儿爱丽丝。卡羚在墓地找到爱丽丝后，便先回到公会等待，不料爱丽丝却在此时遭到绑架。

胜利条件：消灭所有强盗。

此关出现的小偷和强盗水平都不低，卡羚如果连续遭到两次袭击，可能就会阵亡。为了避免发生这种情形，最好让她站在接近爱丽丝的箱子上，以便随时可以补血。本关有许多箱子，如果站在上面利用高度差，可以增强对敌人的攻击力。其中有些小偷的强盗身上带有金钱或物品，过关前要尽量取得。

第三天

混战

在爱丽丝加入后，公会派她的第一个任务是去解救一个失踪的小孩。此外，根据凯桐表示，有一个“神出鬼投的人”专门向男子单挑，并夺取他们的钱财，所以要卡羚等人多加小心。

胜利条件：消灭所有的敌人。

在出城进行任务之前，要先到武器店替艾鲁购买最好的武器与防具，并到杂货店购买强力的恢复用药品。因为在本关结束后，艾鲁有大考验要应付。本关的敌人并不强，比较需要注意的是会让人中毒的迷幻黏液怪物，以及会让人昏睡的疯狂黏液怪物。由于这两种怪物身上都带有物品，所以要先消灭他们，才可以把这些物品全部都拿到手。本关要尽量让艾鲁练功提升等级，否则要是他无法通过下一关的考验，那么游戏就结束了。

打倒所有的黏怪后，卡羚等人前去洗澡。这里有个分支剧情，如果选择去偷看，则进入分支一，如果当个正人君子，则进入分支剧情二。如果艾鲁的等级不到第九级以上，而且身上又没有可以恢复大量体力的药品，就不要去偷看。

分支一：愤怒的少女

艾鲁在偷看卡羚等人洗澡之际，因莎萝的单挑而行踪败露。愤怒的卡羚等人因而与莎萝联手对付艾鲁。

胜利条件：解除麻烦。

除非艾鲁的等级足够高，并且带有许多补药，否则在卡玲与莎萝的围攻下，一定无法过关。本关要获胜，需先将卡羚打倒。为了避免让爱丽丝有替她补血的机会，应该先将卡羚与莎萝引到下方。由于卡羚的魔法相当具有杀伤力，所以大约一两个回合就要补一次血。在打倒卡羚和莎萝后，就算过关。

分支二：我要结婚了

卡羚等人洗澡时，艾鲁只好在远处等待。这时，莎萝突然出现，向艾鲁挑战，并且不分青红皂白地就出手了。

胜利条件：打倒莎萝。

虽然玩家选择不偷看的话，只须面对莎萝一个人，但是如果艾鲁的等级不够高，要打胜她也不容易。在等级不高的情况下，如果要获胜，就得大量地吃补药，来和莎萝进行消耗战；由于莎萝不会吃补药，所以在我方不断地攻击下，早晚会被打败。本关结束后，莎萝会说要和艾鲁结婚，然后就加入队伍了。

第四天

可爱的加利

今天公会委托的任务是替城中的第二富豪依丽莎白找回她的爱猫加利。在依丽莎白的疲劳轰炸下，众人赶紧进行寻猫的任务。不过，根据凯桐的情报显示，加利是城中野猫的头目，所以此次的任务并不像想象中那么简单。

胜利条件：打倒加利。

由于加利身边有两个护卫，所以一开始就冲过去的话，可能会遭到痛击。最好的方法是先从散布在四周的花猫开始收拾，顺便还可赚到不少经验值。这些小猫的数量不少，对卡羚与爱丽丝的威胁很大，所以要尽快将他们击例、避免让他们有围攻卡羚、爱丽丝的机会。由于加利本身的抗魔高达 99 点，所以卡羚的魔法对他不太有杀伤力。最好还是把艾鲁练强一点，让他去对付加利吧。

第五天

在大厅的决斗

马克多卡路担心爱女的安全，所以设计诱使爱丽丝回家保护他。不料弄假成真，雇来的临时演员竟然都变成了恶魔。

胜利条件：打倒全部敌人。

本关登场敌人的有飞魔和精灵，在这些敌人当中，精灵身上都带有物品，要先将她们除去，才不会漏失。飞魔的攻击力不弱，应该由艾鲁打前锋，在前面顶住攻击。

在屋顶上的决斗

众人进屋里探查马克多卡路的伤势时，爱丽丝却被恶魔给绑架了。当卡羚等人追上屋顶时，恶魔已带着爱丽丝逃走了。他告诉马克多卡路，如果要女儿的生命安全，就不要破坏好事。

胜利条件：消灭全部敌人。

本关登场的敌人仍是飞魔和精灵。由于没有了爱丽丝的恢复魔法，所以其他的人就只能吃药补血了。敌人当中的飞魔攻击力不弱.要避免卡羚暴露在他们面前，以免一下子就被打倒了。为了让敌人没有补血的机会，应该先将两个精灵除去。

在船舱里的决斗

兰迪秋发现了敌人的踪迹，T.T等人决定立刻前往船屋抢救爱丽丝。

本关登场敌人还是飞魔和精灵，数量只有三个，但是精灵会不断地替两只飞魔补血，如果玩家采取分散攻击的话，等于没有什么效果。要打倒这些敌人。最好先除去精灵或者用闪光术将她麻痹，这样才有机会打倒飞魔。在地上有一个物品与一堆钱，过关前记得拿取。

第六天

凯桐说最近几天公会都不会有生意，因为要忙着准备选美的工作。卡羚听说选美比赛有大笔奖金可以拿，便怂恿一齐参加。不料马克多卡路为了避免女儿参加，早已将所有泳装都买下来了。卡羚等人只好去向T.T借，结果却在屋顶上与加利狭路相逢。

胜利条件：打倒加利。

本关登场敌人是由加利率领的12只虎猫、白猫、黑猫、花猫，比上一次碰到的野猫都要强，其中的黑猫与白猫还会法术。大魔王加利的抗魔能力仍然很高，所以魔法对他没有效果，只有靠艾鲁与莎萝硬砍才行。

第七天

矿山怪兽

由于一个相当重要的矿坑当中突然出现了许多怪兽，所以卡羚等人这一次的任务，就是调查怪兽的出现的原因。

胜利条件：消灭全部敌人。

本关登场敌人有岩石怪人、石头怪人和精灵。除精灵外，都抗魔法。所以卡羚等人的任务是用辅助性的法术来提高艾鲁与莎萝的战斗能力，让他们两人负责对付所有的怪物。在敌人当中，能进行远程攻击的石头怪人是相当可怕的对手，除了要尽快将它们除去外、也小心别让卡羚等魔法师进入它们的射程。

地底的统治者

众人在打倒怪物后，发现地底有奇怪的声音。查清声音后，发现这一切原来都是地龙在

作怪。

胜利条件:打倒地龙。

本关的登场敌人是地龙及其属下岩石怪人和石头怪人。要先打倒石头怪人。由于地龙的远程攻击很厉害,所以我们在与石头怪人交战的时候,千万不要过于接近地龙。地龙不会移动,因此可派艾鲁与莎萝分别由两边攻击他。

第八天

搭矿车

打倒地龙后,矿坑突然崩塌,艾鲁与卡羚两人逃脱不及而被困在当中。后来两人在摸索中找到一辆矿车,便决定搭上矿车,找寻出路。

胜利条件:消灭所有的人头兽。

本关可以说是专门让卡羚练功用的,由于我方人物不能下车,而且敌人也不会主动过来攻击,所以只能利用卡羚的魔法将敌人消灭。

第九天

卡羚等人兴奋地出城参加选美比赛。在佳丽一一上台后,评判准备公布分数,不料此时海边突然出现了大量的螃蟹。

胜利条件:消灭螃蟹军团。

本关出现的毒蟹和红蜞攻击力都不弱,其中红蜞的攻击力可达2格之远,要注意躲避。

第十天

做个男子汉

T.T接受了打铁铺主人临死前的要求,帮他锻炼软弱的孙子。所以卡羚等人此次任务是带约翰去城外历险一下,让他成为真正的男子汉。

胜利条件:全面消灭敌方(最好由约翰动手)。

本关登场敌人为绿色、蓝色、迷幻色和灰色的黏液怪物。任务是要让约翰磨练一下,那么其他的人就负责用辅助性法术帮助他,并在他身边保护着即可。过关后,约翰会送卡羚一样礼物,这个东西随约翰的杀敌数不同而有所不同。也就是说,如果玩家帮约翰杀的敌人越多,礼物就越差,约翰自己杀的敌人愈多,礼物就愈好。

第十一天

你是谁?

为了找寻失踪的小孩,卡羚等人进入奇怪的屋子中调查,结果却遇上了可怕的异形怪。

胜利条件:消灭全部敌人。

本关登场敌人是麻烦少女和无知少女。其最大特点是如果我方并未将她一击毙命,那么她将变得与攻击他的人一模一样;也就是说,没被艾鲁打死的敌人就会变成艾鲁,没被卡羚打死的敌人就会变成卡羚。利用这个特点,玩家应该让我方生命力最低的人先攻击敌人,把敌人的HP变少,然后让我方最强的人去攻击敌人,就可以将他们一击毙命。

第十二天

幽灵军团出动

兰迪秋一早就慌慌张张地跑进来,原来她昨晚在教会值班时,看到了幽灵。众人决定今

晚再到教会去一趟，看看幽灵是否会出现。

胜利条件：消灭所有敌人。

本关出场敌人有魔神、恶灵、幽灵。在这些敌人当中，恶灵与幽灵是只能用魔法对付的；至于魔神，采用武器直接攻击会更好一些。在与魔神作战时，要小心他的广域性法术，最好不要有太多人接近他，以免战力受到很大的损失。

堕落的天使对堕落的天使

卡羚等人打倒教堂内的幽灵后，听到墓地传来巨大的声音，原来索尔与狄魔动起手来了。

各胜利条件：打倒狄魔。

本关登场的敌人是狄魔率领的魔神、骸骨、食尸鬼。我方多了索尔。敌人当中的食尸鬼，具有让人麻痹的能力，所以要先消灭他。大魔王狄魔具有大范围的强力法术，人员千万要分散开来。否则要是一次有多人遭到冻结，那就形成不了攻击。要过关的话，必须打倒狄魔两次才可以，所以要借助索尔的魔法，配合艾鲁来进行攻击。

第十三天

灯塔一楼的决战

众人从海边回来后，发现灯塔的灯熄了。为了避免明天的计划遭到破坏，卡羚等人决定前往灯塔查看。

胜利条件：消灭全部敌人。

本关登场敌人有妖精、小鬼、骸骨。在这些敌人当中，比较需要小心的是小鬼与妖精的催眠术。只要先将它们打倒，就不会有太大的问题了。地上有许多的物品，过关前记得要拿取。

灯塔二楼的决战

众人攻上灯塔二楼后，却发现 T.T 已经倒在地上了。于是苏菲雅与露露留下来照顾 T.T，其他的人继续向上攀登。

胜利条件：消灭全部敌人。

本关登场敌人有魔神、妖精、小鬼、骸骨、石头怪人。由于通道很狭窄，可让艾鲁与莎萝挡在前面，其余人等在后方施放法术。由于本关的宝物必须要会飞的兰迪秋才拿得到，所以先把敌人杀到剩下一只妖精后，让兰迪秋沿着阶梯的最上方移动，这时兰迪秋的移动范围，可以达到画面中央的鲸鱼身上，把她移动到鲸鱼尾巴的最后一格后，下一次移动的时候，就可以移动到放宝物的位置附近了。

灯塔三楼的决战

众人到达灯塔第三层后，苏菲雅与露露也回来了，大家一同对付妖魔。

胜利条件：消灭全部敌人。

本关登场敌人是恶魔率领下的魔神、妖精、小鬼、骸骨、石头怪人、岩石怪人。站在灯塔顶端的恶魔不仅会用魔法攻击我方外，还会从上面飞下来攻击。要想消灭他，最好是等他飞下来后，派艾鲁与莎萝把他堵在墙角，然后加以痛击。本关有许多物品，过关前记得拿取。

第十四天

海上的决斗

在买足武器与装备后，卡羚一行人搭上船，准备与海盗展开决战。

胜利条件：打倒狄魔。

本关登场敌人是狄魔率领下的恶魔、魔神、妖精、北欧海盗、石头怪人、人头鸟兽和海盗，敌人很多。可以守住两船之间的踏板，以逸待劳。虽然本关除了狄魔外，还有两只恶魔，不过他们都不会移动，只要与它保持一定距离，就不会受到攻击。

第十五天

公会的人绑架?

狄魔欲强行与艾鲁合体，但遭到艾鲁的抵抗。最后在发出一道光之后，众人都消失了。在艾鲁与卡羚醒来后，遇到一群要把他们卖给公会的盗贼。

胜利条件：消灭全部的敌人。

本关登场敌人是小偷和强盗。要打败这些盗贼实在易如反掌，用卡羚的火焰爆发就可以重创他们了。

爱丽丝千钧一发

在打退盗贼之后，卡羚与艾鲁担心其他同伴的安全，所以决定前往公会一探究竟。在发现整个城市都充满着一股奇怪的气氛后，卡羚等人决定前往公会救出同伴。

胜利条件：消灭全部的敌人。

本关登场敌人是小偷、强盗和小喽罗，这些盗贼也不是太强的对手，先把宝物拿一拿吧。

目标地下牢

解救爱丽丝后，卡羚等人知道莎萝与兰迪秋被囚禁在地下牢，所以众人便前往地下牢。

胜利条件：消灭全部的敌人。

本关登场敌人有骸骨、强盗、海盗、炼丹术士、石头怪人，其中只有前面的四个石头怪人比较难缠而已，只要将他们摆平，其他的人就不是问题了。

厨房的战斗

经过了莎萝等人的解说，卡羚才发现原来众人已经回到了八年之前。虽然不知道苏菲雅与露露的下落，但是众人决定除恶务尽，还是先将公会中的败类扫除干净吧!

胜利条件：消灭全部敌人。

本关登场敌人有强盗、海盗、北欧海盗、术士、法师、小偷、小喽罗等。站在楼梯上的法师和术士是本关最强的两个敌人。他们的法术攻击力很强，所以人员接近时要散开，以免遭到重创。

突击二楼

打败厨房的敌人后，众人继续往二楼推进。

胜利条件：消灭全部的敌人。

本关登场敌人有强盗、海盗、北欧海盗、术士、法师、小偷、小喽罗，最可怕的敌人是躲在角落的法师，如果能迅将他击倒，打起来就会顺手得多。由于会有大量的敌人从两个门涌出，所以要让我方的人往右移动，以增加与敌人之间的缓冲地带。在本关地板上有相当多的好武器，千万别放过了。

低血压的人们

卡羚选择向右边前进，结果闯进了强盗的寝室。

胜利条件：消灭全部的敌人。

本关登场敌人有强盗、北欧海盗、炼丹术士、法师、巫师、小偷和小喽罗。这些敌人都站在床上，只有兰迪秋可以对他们进行直接攻击。由于这些敌人的抗魔能力都很强，采用法术攻击的效果也不好。为了避免遭到敌人的法术攻击，可先将人员往右下方移动；等到将所有的小兵都收拾掉以后，再来对付这些法师。为了让这些法师没有补血的机会，可以利用兰迪秋的“寂静”法术，让敌人都无法念咒．不过这一项法术对敌我都有效，所以要准备用药物医疗卡羚等人，然后用卡羚的法术慢慢将敌人收拾掉。

公会大决斗

为了救出露露，现在要对付公会会长了。

胜利条件：打倒公会会长。

本关敌人是公会会长手下的北欧海盗、炼丹术士、鸡头蛇兽、多头蛇兽、石头怪人、岩石怪人、法师、巫师、术士、骸骨、小偷、强盗、小喽罗。其中位于楼上的法师与巫师会不断地利用法术偷袭，所以我方的人员切勿过于接近他们。如果可以的话，先用法术将他们冻结起来，打起来可容易一些。为了避免在战时遭到偷袭，先将敌人的法师系都摆平，是比较好的方法；至于鸡头蛇怪与多头蛇怪的防御力不弱，又抗魔法，因此只能硬砍。

第十六天

结束审判之人

为了回到过去，莎萝带领众人来到“光阴的殿堂”，在艾鲁开启“门”之后，众人便进入了时间与空间的交会处。由于卡羚一心想回到过去去解救她的父母，结果触怒了掌管时间与空间的艾鲁维斯天使。

胜利条件：打倒艾鲁维斯天使。

本关要对付艾鲁维斯天使手下的5位天使。虽然我方一开始是陷在敌人的包围当中，但是这些天使的攻击并不会对我方造成太大的伤害，所以不用担心。倒是大魔王的艾鲁维斯天使，不论魔法或是一般攻击都很可怕，最好只派艾鲁与莎萝来对他进行近身攻击，其他的人则躲在后方用法术就好了。由于艾鲁维斯天使会不断补血，要打倒他的话，必须利用兰迪秋的“激厉术”，让莎萝等人进行两次攻击。由于艾鲁似乎是艾鲁维斯天使的“分身”，所以只有由他来进行最后一击，才可以打倒艾鲁维斯天使。

第十七天

奔向天空

在回到了原来的世界后，虽然只过了一天的时间，但是却恍如隔世了。虽然一切的景物依旧，但是艾鲁却没有回来。为了找寻艾鲁，卡羚等人再次进入了光阴的殿堂。

胜利条件：消灭全部的敌人。

本关登场的敌人有机器人、蝙蝠魔女、恶魔、弧光恶魔。一开始敌人就会从两边袭来，所以要集中全力，先将威胁较大的一边击溃，否则可能会死伤惨重。敌人多数都是会飞的，可以不受地形的限制，直接从地图的中央飞过来，因此该下重手就下重手，不要贪图练功。

傍徨的结果

索尔为了重回天界，需要借助艾鲁维斯天使的力量，所以他对艾鲁施法，要使艾鲁维斯天使醒过来。施法完毕后，卡羚等人就赶上来了。

胜利条件：打倒索尔。

这次要对付索尔以及机器人、蝙蝠魔女和弧光恶魔。除了索尔外，敌人都不会对我方构成重大威胁。由于索尔的法术攻击不但威力大，而且范围广，所以人员分散也没什么结果。最重要的是，如果爱丽丝被击倒了，要优先救治，否则会有一堆人绝息，那就麻烦了。还有蝙蝠魔女的媚惑攻击相当讨厌，也要将她们先消灭。

复仇天使

已经被唤醒的艾鲁维斯天使，为了报八年前之仇，而与卡羚等人展开决战。

胜利条件：打倒艾鲁维斯天使。

本关要对付艾鲁维斯天使及4个弧光天使。由于弧光天使只会施法，对我方的杀伤力并不大，但艾鲁维斯天使的抗魔力高，只能派莎萝去硬砍，而且还必须将艾鲁维斯天使打倒两次才可以。为了避免让艾鲁维斯天使有补血的机会，应该使用各种辅助性法术将莎萝的攻击力提高，并利用“激厉术”让她在一个回合内攻击两次。

时间与空间的缝隙间

不死心的索尔召唤了他以前的同伴，变成索尔维斯天使，与众人展开最后的决战。

胜利条件：打倒索尔维斯天使。

本关登场敌人是索尔维斯天使率领的弧光天使和天使。除索尔维斯外，其他敌手相当弱，可拿她们让艾鲁练功，把等级尽量地提升，这样等一下打大魔王才够力。要打倒索尔维斯，仍得让艾鲁与莎萝作近身攻击，由于他的生命值很高，所以要砍很久，不过并不算难打。打倒索尔后，众人也从光阴的殿堂回到原来的世界。

失子之城

The City of Lost Children

一、游戏简介

这是一款由法国 Psygnosys 公司 1997 年根据法国同名电影改编的第三人称冒险类游戏。制作小组在大量运用电影拍摄技巧中的分镜方法、运用视角的多重、多节变换，以希区柯克悬念抽丝剥茧的记述手法，一步步通过各种线索向玩家暗示游戏深埋的主题。游戏的画面为 640×480 的分辨率。

二、完全攻略

小屋

外表和内心一样冷酷的孤儿院长皮佛尔（Pieuvre）又让米特（Miette）为他偷一些东西。这个老女人内心深处好象有着某种偏执的恋物情结。虽然心里极不情愿、还是按她的要求

到那间有警卫看守的小屋窃取财物。与校长对话后,得知小屋的钥匙已经落在老惯窃皮拉德(Pilade)的手里,于是便径直来到庭院,向正躺在椅背上的皮拉德索取小屋的钥匙。米特心里知道,如果办不成这件事,一定会再次被那个老家伙丢进终年不见天日的地牢里。



一路上,米特仔细寻找对这次任务有帮助的物品。在庭院的垃圾场找到一根骨头(marrowbone),在外边还找到一个刷子(brush)。在小屋前观察地形,由于过于接近小屋,被凶狠的警卫斥喝一顿,他口气严峻地警告米特别再靠近那间小屋,否则就罚米特关禁闭。米特假装应诺后,发现一个问题,小屋只能由前门进去,可那个警卫却始终徘徊不去,只有想办法将他引开才行。心里一边盘算着怎么引开警卫,一边漫步来到了暗巷和码头的交接点。

码头

码头上堆着三大包货物,上头有个在灯光下略微发光的东西。米特下了码头,爬上货物堆,得到一根金属棒(Metal bar)。沿路继续走下去,尽头就是这个港口引导船只的灯塔所在。看到控制灯塔电路的保险开关后,米特忽然兴起一丝灵感,拿起金属棒朝着开关掷去。果然电线短路使灯塔照明突然停止,立即引起警卫注意。米特迅速跑到灯塔右后方,在货物堆里蹲下来,看着警卫爬上灯塔,赶紧跑回小屋。

小屋

用皮拉德给的钥匙打开小屋的门,里面昏暗无光。转身打开门后的电灯开关,这么一来,必需要加快动作,免得被警卫给发现。米特觉得那处通了电流的柜子颇为可疑。控制这个电流的开关是竖在窗边的收银机;用随身携带的刷子卡住收银机后,电流立即消失。打开钱柜,拿起装有金币的小盒子,突然警铃声大作,赶快拾起跌落在地板上的金币,无奈为时已晚、警卫迅速出现在现场,逮着了米特。就在米特使劲全身力气要挣脱时,温(One)出现了。他一掌击昏了警卫,向米特询问一个走失的男孩的事情。不过现在米特急于回去复命,匆忙道谢后,就一溜烟跑了。

皮佛尔用贪婪的眼光欣赏着米特为她取来的金币,看得出她不会满足。于是,第二个任务来了,她又让米特到放高利贷的沙克(loan shark)家里,偷光他的保险柜。不过,皮佛尔并没有告诉米特放高利贷的沙克住在哪里。

厨房

由于通往雄关与城市的唯一通道,由于某种安全的理由封锁起来,米特只好来到厨房,

求助那个叫布尔(Boule)的男孩。布尔说庭院里有个密道可以直通港口区,不过这通门通常是锁着的,钥匙保管者又是皮拉德。不过这次他却极不愿意交出钥匙。米特瞥见布尔好像正在调制什么配方,布尔说那是治疗校长头疼的安眠药。米特突然想起皮拉德喜好喝酒,可以拿那个装在酒瓶里的安眠药给皮拉德。他正要伸手取药瓶,却不料被布尔制止,他要米特拿他被校长没收的大理石(marble)来交换。米特来到教室后面的架子上取得了一袋大理石,和布尔换得了药水(potion)。皮拉德拿到“酒”后,一仰脖喝了个精光,顿时睡着。米特迅速在他身上找到钥匙,又想起那个被皮拉德拆掉了门把手,不许米特进去的阁楼房间,便赶紧摇下楼梯旁的吊篮,取走腊肠(sousage)和门把手(door handle)。装上门把手后,米特终于有机会上阁楼看看。拧开电灯后,在床底下找到庭院的钥匙(the key to courtyard)。快步地来到庭院密门前,用腊肠堵住看门狗的嘴,免得它吵醒皮拉德,最后才顺着密门后的阶梯来到港口区。

港口区

米特四处查看后,估计左侧那个独眼龙(cyclop)守卫的地方,就是放高利贷者的家。向东边走,来到技工修车的地方。在车场后方的墙上米特发现了一个小吊钟(Small bell),但无论怎么拉扯,也没办法将它取下。于是只好偷偷跑到工人的背后,趁着他将身子探进车子里的时候,拿走他掉在地上的钳子(pincers)。用钳子摘下吊钟后,米特大步来到独眼龙的身前,朝着铁制楼梯用力敲击小钟后,平常对一点声音都无法经受的独眼龙,受不了声音的刺激,眼前一昏便栽倒下去。米特走进屋子,在桌上找到了一个小保险箱(little safe)。保险柜旁的天平,一边早已放好了固定重量的砝码,一边则是空的,米特将小保险箱放了上去,原来这就是机关。赶紧将里面的宝石(jewels)取走,回身跑向门外,没想到却撞上两个赶来的独眼龙。还没有完全反应过来,就已经被独眼龙打得掉入水中。意识逐渐模糊起来。朦胧之中,好像看见有个潜水夫向她游来。

潜水夫的家

当米特再次醒来时,身上所有的物品都已没有了。望望四周,发现失去意识前见到的那个潜水夫正躺在那里。床头架子上一个瓶子中有把离开房间的钥匙(airiock-door’s key)。米特拿走钥匙,这时听到潜水夫断断续续的骇人梦语。从他那语无伦次的梦话中,米特听懂他好像在说什么不该帮助某个疯子偷走小孩的梦,并将他们关进钻油台里的事。和前几天发生的事联系起来,米特突明白,这个人正是日前小孩失踪事件的帮凶之一。

现在米特知道自已必须尽快脱身,把这件事告诉温。走到房间后方的气阀开关处,想把两处开关全扳下来,但总有一边会弹起来。在角落找到的木块(piece of wood),用木块塞住一边,最后才将两个开关全扳了下来。

出了潜水室向左拐,是个呈门字型的铁板通道。在起重机台下方,得到一个打火机(lighter)。顺着通道一路下来,尽头却被铁门封死了,只好回到铁门旁的住家后院,利用围墙旁的箱子爬进院子里。

酒吧后院

在院子右下方的角落里找到一根蜡烛(candle),接着来到后院的棚子下,这里有个转盘悬吊着一件货物,货物正下方是地窖。米特把蜡烛放在转盘吊线的下方,点燃蜡烛后,快步

躲到后门旁。不久,货物重重落入地窖,产生的轰然巨响吸引来了女主人。米特赶紧趁着空档溜进了屋子。原来屋子是间酒吧,温就在吧台前喝酒,也许他正在为走失的小孩哀愁不已。米特将自己的所见所闻告诉温。于是两人决定驾船出海到钻油台去。

码头

钻井平台属于克朗克(Krank)老人的产业,他为了防止外人接近那里,还在海上布满了水雷,没有地图根本无法安全通过。经过协商,温想办法弄一艘小船来,米特则必须找到通往钻井平台的地图,还有能够指方向的罗盘或指南针。

和温分手后,米特走到有个水手正在油漆小船的地方,水手说有个老"钓客"知道有关钻井平台的事。回身走上天桥,在一处窗台上找到一个空罐头(tin),顺着桥走到了尽头,又找到了一具喷壶(atomizer),那儿除了有个中国来的纹身师傅在卖一些卡片、花纹图片外,没有其他可用的线索。米特不得不回头穿过天桥,来到温正等待的码头前,并在雄关尽头发现了一根小木棒(stick)。这时候,米特看到那个正在对面垂钓的老人,这应该就是水手说的老钓客了。老钓客正在码头一端垂钓,却有个恶狠狠的独眼者守在路上。米特回到水手漆船的地方,顺手从地上取起油漆刷(paint brush),蘸上油漆,回到独眼龙守候的码头。米特拿着油漆刷戳向独眼龙的眼睛,并使劲猛涂,受不了刺激的独眼龙眼前一黑,掉进水中。米特向老钓客问起钻井平台的事,他却仍在悠闲地钓鱼。问他在钓什么,老人说他想找回掉进水里的空罐头。于是米特拿出了自己的空罐头给了老人,于是老人告诉了米特有关钻井平台的事。原来地图就在纹身师傅手上,但是得花钱才弄得到手,同时还透露给米特一个发生在他年轻时的一位朋友的事。

米特是个一点就透的人,马上来到纹身师傅的摊子前,闷不吭声地掀了摊子旁的顶盖,那顶盖不偏不倚撞在老头子的脑门上,这个突如其来的"攻击",使可怜的纹身师傅就这么莫名其妙地昏了过去。随手取走地图。

接下来要寻找罗盘。在码头靠近住宅区的巷内,碰到神秘人物马赛罗(Marcello),他就有个罗盘手表。听马赛罗说,他已经能够利用音乐控制跳蚤叮人,米特不禁又心生一计。用小木棒打翻装满跳蚤的圆筒,当跳蚤们钻进马赛罗的身上时,米特猛力摇动身旁的音乐盒,听到叮咬指令的跳蚤开始疯狂攻击主人。可怜的马赛罗疾呼自己是跳蚤的主人,但已经被音乐声冲昏头脑的跳蚤却不会轻易罢手,不久"老马"便昏厥过去。米特迅速用喷壶往马赛罗身上喷洒,让跳蚤平静下来,顺利取得了罗盘手表(compass-watch)。

钻井平台

将这两样物品交给温,然后乘船通过水雷区,抵达钻井平台。米特打开克朗克的房间,老人已经自杀身亡,他留下的遗言要他必赶紧带走孩子们。因为那个身为科学家的潜水夫,为了赎他犯下的罪过,决定绑上炸药和钻井平台一起葬身海底。就在温驾着小船送孩子们回航的途中,钻油台爆炸了。

世纪末商业革命

The Superme Corporation

一、游戏简介

这是一款由台湾光谱公司于1995年底推出的建设类游戏。游戏的画面和装帧出色，配乐和音效动听。游戏难度稍大。游戏中要接触30多种资源，300多种生产设备，200多种半成品，60余种产品，让人眼花缭乱。

游戏的背景为本世纪末，由于埃文斯博士发明的新型管道运输工具，使生产和销售之间的运输环节变得简单化，结果触发了一次新的商业革命。在这场商业革命中，玩家要操纵国际产业合作基金会（IPHF）参与竞争，这个企业在这场竞争之初几乎一无所有，要在竞争中站稳脚根，并发展壮大。经营策略和工业管理手段是决定胜负的必要条件。

二、完全攻略

游戏一开始，要经历一段漫长的艰难创业时期，玩家所操纵的国合基金会一开始只有8000万元的现金，而从情报栏排行榜中可以看到，无论商业信誉、资产、科技和业绩，玩家的企业都处于排行榜垫底的位置，固定资产更是一无所有。在都市调查中可发现有名的重工业城市几乎已被亚荣、欧市、美联三大集团占领分割殆尽。由于目前玩家根本没有足够的资本去搞重工业，刚开始游戏时，最好从发展轻工业做起，诸如制衣、造纸、茶叶以及水果。

以成衣制造为例，设计一个中型厂就够了，然后配置设备。制衣需要棉纤采集机、棉纱纺织机和印染机、成衣制造机（对某个成品的生产流程线需要什么设备如果不清楚，可以用鼠标点击配置图右下方的那图纸形小块，就可以了解到流程线），然后分配剩余工间。从配置图中可以了解到棉纤采集机需要靠着棉花田。开罗有两块棉花田（查看资源时用鼠标点击城市图中的资源块便可知资源名称），之后就可在城市图中选第一个选项，选择你所设计的工厂图纸号，选一块靠着棉花田的地皮建设工厂。工厂建成后到生产出成品之间有一段时间，玩家可以利用这段时间建造一个销售网络。首先在生产地区再建一个运输中心，然后在销售地区建一个，连结起来。要让起始点选择产地，销售地区作为终止点。然后设计一个销售中心，配置上适当的销售场所和宣传机构，建设起销售网络，形成了生产、运输、销售一条龙网络。

有了生产销售一条龙还不够，还要建立科技研发中心。在选单中选中“改良生产设备”，选择要改良的设备。这时，工厂的产品也生产出来了，点击主菜单中的小车形方块，进入发售菜单，然后选择所生产的成品，就可以看到销售网络、生产量和总需求量。点击销售城市，会显示这个城市对该成品的需求评估。要按需求评估分配产品，不可超过评估数目，以免造成供大于求，造成产品积压。等到网络需求量出现负值时，就要扩大生产。现在应查看研发的速度，根据已经研发的百分比来调整研发的经费。如果已经开发了50%，就减少经费，反之就增加经费。利用好这一项，就能在最短的时间里花最少的钱办最大的事。

有了新式机器后，可再扩大生产。几年下来，资金就逐渐雄厚起来了。这时再开发其他产业，建议还是先放弃重工业。例如可在东南亚发展纸制品、茶叶和水果一类的商业，以进

一步扩充资金。

游戏中有个重要的因素,这就是生产成本。其中最大的支出就是工资,所以建立工厂首先要调查城市情报,人口多的城市劳动力密集,工资相对较低,这样才能降低成本,提高利润。

几年下来,资本日益雄厚,就可以开发新的产业来垄断市场。有了至少10亿的资金后,才可以有大展宏图之作,因为开发新的产业要花掉大量的钱。由于大型的重工业产业利润很高,但也需要雄厚的资本。开发新产业,也先要用到研发中心,然后选择研究项目,分配每月研究经费。这时可想法进入国际仲裁委员会,申请仲裁重工业城市及网络,占领其他公司的经济命脉,在竞争中取得胜利。在竞争中自己要有实力,有实力才能去竞争。

有了自己的重工业后,资金提高就快多了。这时大建关系企业,发展城市规模,形成城市发展促进商业发展、工业发展的良性循环。如果不愿耗巨资开发新产业,仅是改良现有生产设备,产出高质量的产品,也能在某个行业独占鳌头,当个成衣大亨、水果大亨等等。

水浒英雄传之火之魂

一、游戏简介

这是一款由腾图联合电子公司八爪鱼工作室(8 Studio)推出的冒险类游戏。游戏以著名的《水浒传》为背景,但其中情节在原著基础上作了较大的改动,以现代人的观点对《水浒传》的人物和事件作了新的解释。游戏采用640×480×256色的分辨率,有400多幅场景画面,100多位主要人物。场景中有四季交替,有风、霜、雪、雨等自然气候,美工采用写实主义的画风,追求电影画面的效果,体现新武侠风格和厚重感。

二、完全攻略

第一回　上清宫洪信求医药

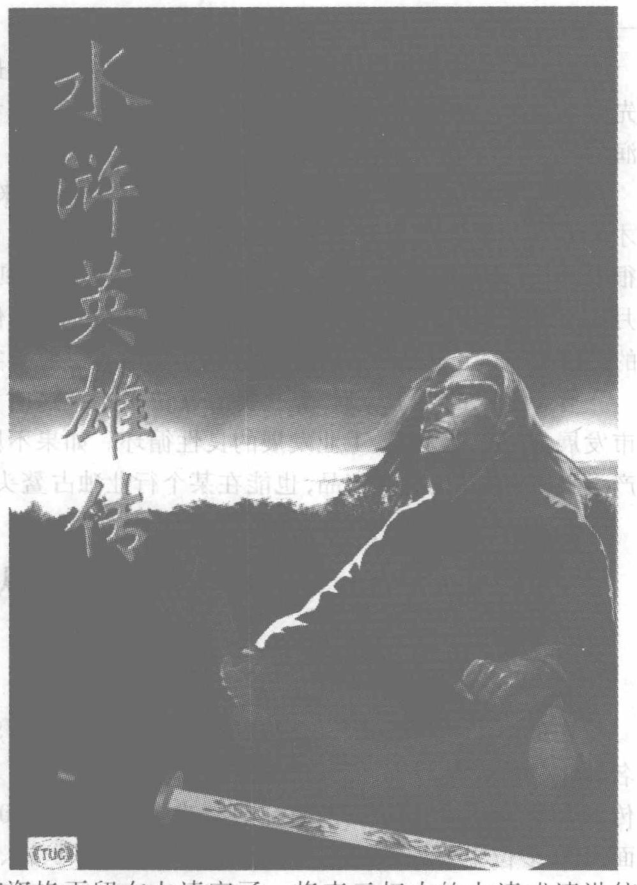
大宋年间,宋仁宗即位后,天下突然盛行瘟疫,时年日盛,从百官到平民病死者与日俱增。仁宗为安定民心,特颁诏大赦天下,轻赋免税,但还是免不了瘟疫之灾。此时,有人保荐江西信州龙虎山上清宫住持张天师的武功医道高绝,神奇如在世神仙。仁宗便派殿前太尉钦差大臣洪信前往龙虎山上清宫宣请张天师出山救人。

经过长途跋涉,洪太尉乘船来到了三面环水、一面临山的上清宫。为了表示心诚意切,洪信不顾护卫林教头、杨教头的劝阻只身进入上清宫。在与世隔绝的上清宫中,住持长老正在进行每年一度的辟谷清修,没有人知道他的下落。洪信不断地与道人们交谈并试图了解观中的情况,但道人们大多绝口不谈张天师的事,仿佛这其中隐藏着什么秘密。

一路走来,到了求苦殿。大殿中央一代武学大师玄真子正在打座。玄真子虽武艺高强,但因为一直在观中深居简出,所以在武林中罕有人知。也因观中的戒律,玄真子没有希望成为住持道人,对此也耿耿于怀。玄真子很想知道住持道人手中代代相传的《天玄颂》中记述了什么武学精要。为了找到得到住持道人的线索,洪信决定为玄真子找到《天玄颂》。

洪信一路打听主持下落来到灶房,见到老憨。他说道真是主持公孙胜最喜欢的徒弟,要

问主持的下落只能找他。并请求洪信帮他讨个道号。这时前院有吵闹声，过去一看，有数名道士被打伤。打人的是武松的叔父擎天柱武天雄，与他交涉的是正是上清宫讲武之地小蓬莱的监院道长松阳子(宋江之父)。武天雄要上清宫放人，松阳子不答应，将武天雄赶走了。



洪信再回道观，找到了道真。道真一心想进小蓬莱。但年龄小，对于内力远远高于他的同门师兄弟毫无办法，总在比武最后关头败下阵来。洪信介绍道真到随行护卫林教头、杨教头处讨教绝招。道真答应将《天玄颂》借给洪信一用。

洪信拿着《天玄颂》来见玄真子。玄真子得知《天玄颂》原来只是教主持如何处世的方法，并非武林秘笈后，答应帮助洪信找到住持道人，将元辰殿的钥匙给了洪信。洪信利用圣上的御札，封玄真子为国师。而玄真子大为感动，明白自己没有资格再留在上清宫了。将表示权力的上清戒请洪信转交给年轻的高手松阳子。洪信利用上清戒从领乐道人处得到了另一把钥匙和笛子。

用这把笛子气走了元辰殿中奏乐的道人。并用从东边会客堂得到的牌位开启了元辰殿中的机关，用两把钥匙插入露出的太极图，打开了暗匣，得到了灵击子。来到三清殿，洪信用从灶房得到的火石点燃了柴堆，调离了监院道士。用灵击子敲响了具有神奇声音的青云板。将上清宫现任住持公孙胜从清修的地方惊出。公孙胜在客房中接待了洪信，介绍了上清宫的现状，并说师兄张天师已经退隐，在龙虎山上结草为庐，率一班弟子清修，平时有弟子下山传递消息。公孙胜让洪信小住几日，等山上下来人再说。洪信向公孙胜请求将老憨列为正式道人并得到准许。

洪信来到灶房见到到老憨。为了报答洪信，老憨将山后小门打开。洪信不顾观中道人的一致阻挠，只身上山。在一处断崖遇到一渔翁。当洪信无法过得断崖，只好下山。从公孙胜处得知那渔翁就是张天师，因归罪洪信身着官服态度傲慢没有诚意，所以没有露出身份。洪信只得回到斋堂边的客房过夜。深夜，寻声见到老憨因私开后门遭罚，洪信用笛声相救。清晨，洪信来到药王殿，从玉真子处替老憨讨疗伤药，但缺曼陀罗花和金盏。曼陀罗花满山都是(开白花)，金盏用斋堂得到的碗替代。拿到疗伤药治好老憨，使他能及时地做完了观中的早饭。但老憨不信这种曼陀罗花也能疗伤，洪信想到玉真子应有医术，便来到药王殿，用

御札封玉真子为国医，玉真子便拿出《扁鹊遗篇》，请洪信转交给张天师，以使张天师有更高的医术，救治天下百姓。洪信拿医书给老憨看，让他相信确实是曼陀罗花治好的，老憨因此帮洪信砍断了崖边的老藤。

洪信这次身着民服上山。当洪信靠近崖边时，失脚坠入深渊。在此时，一位高人从崖上飞身而下，救起洪信。使洪信在惊魂未定之时暗自敬佩，怀疑是神仙相救。

在龙虎山中，洪信没有见到张天师。只是在山中的一片空地上，看到了张天师的茅屋。茅屋前张天师的关门弟子云阳子在熬制清神汤。云阳子告诉洪信，张天师在附近山中采药，请洪信等上几天。云阳子告诉洪信自己在为山中的道士们煎制防止瘴气的药，只是少了一味七星子，洪信遂到悬崖边去找这种草药。但在采药过程中不小心被毒蛇咬伤晕倒，醒来后发现是张天师的另一位弟子清阳子救了自己。清阳子为了救洪信，失脚摔伤。洪信非常感激。

洪信在一个神秘的迷洞中见到张天师时，天师已经知道了洪信的来意。张天师因自己没有能力治疗瘟疫而谢绝了圣上的宣请。洪信将在山下玉真子处得到的《扁鹊遗篇》交给张天师，张大受启发，决定随洪信下山。张天师请求洪信在山中耽搁几日，待自己采得几位草药后再与洪信出山。次日清晨，洪信步出茅屋，张天师已经到附近山中采药，门外只有道童云阳子在煎药。洪信信步在龙虎山中散步，无意之间走到了秘洞，在五个不同的地方见到降魔五使，分别是渔夫金二、樵者栾廷玉、牧人郑某（郑屠夫之父）、书生（西门庆之父）、剑客史文恭。然后来到秘洞前。这次注意到洞中有5个出口，每出口台阶下各有一个符号，分别是牛、书、斧、剑、鱼。洪信按见到降魔五使的顺序走进通道。穿过了密洞，来到山中洼地的出口，由道士方腊把守着一个铁门。山后的崖上由另一名道士把守。透过铁门的栏杆，洪信看到门里有许多人正在闲逛。

方腊说此处名叫浒峪，门中囚禁着几十名昔日的黑道高手。十几年前，张天师受白道人士的委托，率领几十位正派高手，一举收服了几十位黑道的头面人物。其中的一部分人被终生囚禁在此，并被不断地用掺有药水的食物消耗功力。洪信觉得这种做法有些不合法度。正要说些什么，云阳子跑来将洪信劝回茅屋。是夜，一个白色人影从树上飘下。茅屋中洪信正在看书，眼前一亮，在崖边救过自己的人出现在眼前。这个人请求洪信帮助浒峪中的人解脱出来，并保证那些人不会再为害一方。出于报恩，洪信一口应承了此事。

第二天清晨，洪信来到迷洞前，受到云阳子的阻挡。回茅屋内堂，从蓑衣里取出《道德经》，向真阳子讲解《道德经》，使真阳子帮助洪信说服云阳子。于是再次来到浒峪，用上清戒让方腊等人放出牢中犯人。由于年久，铁门上的大锁无法打开。浒峪中的黑道首领教主卢俊义用掌力崩开门锁，被关押的人们陆续走出。此时，张天师的大弟子赶到，恳求洪太尉等待张天师回来再定。浒峪的大门又被锁住。

回去的路上，见不到降魔五使，回到茅屋，见到清阳子被杀，天师剑等宝物被人盗走。浒峪中燃起冲天大火。远处的山林中，打坐的张天师睁开双眼，惊恐地注视着天空中的火光，预感到一场劫难就要来临。

第二回　鲁提辖拳打镇关西

十几年后的陕西渭州城。由于地处边塞，加上连年兵戎进犯，小镇原有的居民基本上走

光了，留下的人中藏龙卧虎，大家也都心照不宣。但这几日，小镇之中连续出现了几件命案，又来了许多形形色色的陌生人。这些陌生人大多是来参加镇中大户郑家的老爷子的葬礼的。郑家老爷子生前是威镇武林的降魔五使的老三。后来降魔五使从武林中消失了。十几年后，郑老爷子突然回到了家中。回来后一直闭门不出，郁郁寡欢。夜里做恶梦，白天坐着发楞。请了无数名医都查不出病因。十几年后，郑老爷子突然暴病而亡。

郑家有两个儿子。老大是陕西一带的大商贾。老二以做屠夫为遮挡，武功也颇为了得。老大有个生来痴呆的儿子郑天缺。但老爷子和天缺却非常投缘。天缺两三岁的时候，老爷子开始教他一些武术基本功，想让他强身健体。不想，天缺是天生的武林奇才。年仅十几岁的天缺，内外造诣都已在许多武林名宿之上了。但天缺终究是个傻子，除了武功上的事。其他事一概不懂，经常在外边惹事生非，当官的都避让三分，一般人更是敢怒不敢言。

也有不怕郑家的人，此人是小种经略府的提辖鲁达。鲁达这天接到郑家的请柬去参加郑家的葬礼。门口的打手向他索要财物。鲁达无奈来到潘家酒楼喝酒。在二楼遇到史进和李忠，一见如故。正聊到兴处，旁边传来哭声。鲁达心头火起，上前质问，原来是卖艺的金翠莲，因欠镇关西郑屠的债，与父亲金二沿街卖唱。鲁达可怜她，给了她一些银两。

出了酒店，来到郑屠的店前，见到郑天缺逼金二还债。鲁达与金翠莲对话，得知郑天缺极怕老鼠，遂到酒坊捉了一只老鼠，吓走了郑天缺。因金二被郑天缺一掌打伤，口吐黑血，生命垂危。鲁达请来了药店老板给金二治病，药店老板推荐当年有名的杀人神医绸布庄的老板张一帖。张一帖说金二中了唐门的阴风掌，需要五步蛇的蛇酒救治。鲁达见丐帮人手中有毒蛇，但要有东西交换。乞丐对面的老妇因郑天缺一脚踢死她家的鸡而伤心。鲁达捡起死鸡，与乞丐换得毒蛇，到酒坊将蛇扔进制酒的大锅，制成蛇酒，用酒葫芦装了一些，来到状元桥头，交给金翠莲。治好金二后回家休息。

当夜，鲁达在睡梦中被一声惨叫惊醒。来到门外，仔细巡查街道，发现郑老大家房门大开，屋内一片狼藉，没有尸体，只有一条断臂。墙上印着一个左手的掌印。出了郑家，鲁达发现白天的乞丐成了打更人，与之发生争斗。打更人不敌逃走。来到城门，得知有个老人刚才拿令牌出城了。

清晨，鲁达从捡破烂人的手中要到了一把斧头。前来向高记铁匠铺的铁匠询问。正好与来打造兵器的打更人相遇，再次激战。打更人逃亡关外。鲁达无奈，从小种经略相公处得到了可以指挥守关士卒帮助缉拿罪犯的令牌。

鲁达来到旅店，放出了被旅店老板反锁在屋内的金二父女。并用令牌送金二父女出了关口。在忙乱中，金二的怀中掉出了一本怪书，不识字的鲁达拾起后交给了金二，金二用左手接过了书。

婶婶为了给鲁达包饺子，让鲁达去买肉馅。郑屠的肉铺还未开门，鲁达来到赌坊将买肉钱输掉。鲁达来到郑屠处，要求赊钱买肉，郑屠不肯，口角中鲁达气急，失手打死郑屠。婶婶劝鲁达远走他乡。鲁达告别婶婶，在城门口遇到五台山的智真师父，智真让他去找宋江。鲁达在悦来客栈找到一身白衣的宋江。趁夜色浓重，宋江用棺材帮鲁达逃过了检查，逃离了渭州城。鲁达对宋江感恩不尽。

第三回　林教头风雪山神庙

八十万禁军教头林冲因得罪高衙内被其友陆虞侯陷害，被刺配在沧州。牢城营管营对林冲另眼相看，每日林冲只需到管营处点个卯即可。这天，林冲从书桌上收起《黄石公兵法》，拿起父亲留下的铠甲和祖传的宝剑出门，来到管官处用腰牌点卯，得知大名府先锋营新近驻扎在此。林冲决定去看望老友大名府先锋索超和杨志。

来到大营，守营军卒见他身穿囚服不肯让他进门。在与士卒交谈当中，营中出来张旗牌，为请他通报杨志，主动要求替他到沧州城门处送信。在沧州城门，守城旗牌还没有出来巡哨。闲来无事，林冲来到沧州相国寺，听到相国寺后的菜园中一片嘈杂声，于是过去看个究竟。原来是为躲避官府缉拿在此出家的鲁达(鲁智深)在此看守菜园，正与一帮泼皮练武玩耍。林冲看到兴头之处不禁喝彩。鲁智深与林冲相识，一见如故。

林冲回到沧州城门，发现守军孙旗牌已经出来，将信交与孙旗牌，孙旗牌返身进去，久久不出。林冲买了一壶桂花陈酒送与守城军卒，求他们请孙旗牌快快回信。拿到回信，回到先锋营交给张旗牌，他说时候已晚，明日再来。

次日，林冲点卯后又来到先锋营，军中的张旗牌仍不给通报，林冲只得把棉甲送与张旗牌才得以进入。林冲见过索超和杨志后，说出自己想在大名府谋职，二人面有难色。林冲把家传的宝剑给杨志，将《黄石公兵法》送与索超，他们终于答应去梁府尹处说情，但告诉林冲，若想官复原职，必须有 4 个条件，一是牢城营管营的推荐信，二是立一大功，三是获得府衙的赦免信，四是向梁中书行贿。

次日，林冲点卯时，见管营得了伤寒。到酒店求军营的医官给管营看病，医官不允。林冲从酒店中喝酒的士卒处听说门口有个妇人寻亲，打听后才知是自己的妻子。林冲来到城门见到娘子，得到她带来的几两银子和一个金手镯。但林冲身为囚徒，无法让守城士卒放林娘子出来。无奈，只好回到菜园子找鲁智深，在此遇到宋江。宋江答应帮忙。

林冲用银两买了一壶酒，给医官换得治伤寒的药物。给管营治好伤寒病，得到管营的推荐信。林娘子也在宋江帮助下，回到林冲在沧州的住所。

先锋营得到元帅作好出兵准备的军令，但因天寒地冻无法修筑城墙，士卒也因不适应雪地而无法站稳。林冲得知后，来到家门前，看见屋檐下的盆里结满了冰，便想出以冰筑城的计策。从左下方的通道来到草料场，找到常与之交谈的看守草料场的老军，向他请教冰上作战之法，得到踏冰鞋。

回到小酒馆，遇到鲁智深正要离开，便拉住他再喝。由于没有钱，便把金镯给了鲁达。这时临桌的两个道人(云阳子和道真)因宝剑吵了起来，鲁智深和林冲出手相帮，云阳子落荒而逃。道真临死前拿出一口怪剑，请二人转交给松阳子。

林冲回到家中，林娘子正在缝制斗篷。林冲回到酒店给妻子买包子，见到道真。道真说那口剑是天师剑，会给人带来灾难。林冲回到家中，宋江赶来索取天师剑，说他就是松阳子之子。并告诉林冲，陆谦已经来到沧州，让他小心提防。

次日，林冲点卯时，从管营那里得知有名重犯越狱逃走。林冲担心家中的安全，赶回家中。发现林娘子不在，只有那件为林冲做的御寒的斗篷在地上。家中被抄得乱七八糟，林冲悲痛欲绝，决定手刃凶手。经过艰难的追踪，林冲在破庙发现了逃犯，逃犯明知不是对手也极力相拼，林冲将其杀死，携人头去见管营，并因此获得沧州府衙的赦免。管营告诉林冲由

于家中老父病重,林娘子找不到他就先离开了。娘子无事,林冲总算放下心来。

林冲来到草料场找老军聊天。老军想回乡,林冲便接替老军看守大军草料场。几日后,林冲外出买酒回来,发现草料场的茅屋被大雪压塌,只好从雪中扒出铺盖,到离此不远的山神庙过夜。夜里门外传来大火的轰响和谈笑声,却是陆虞侯与差拨。林冲从二人的对话中得知娘子已遭毒手,他们还烧了草料场,想将林冲烧死,以免后患。林冲怒不可遏,冲出山神庙,手刃两个仇人。林冲不听从鲁达的劝告,被宋江保举到大名府梁中书处任旗牌官。

第四回　十字坡智取生辰纲

十字坡渡口有个孙家老店。店老板是江湖中人闻名丧胆的母夜叉孙二娘。由于江湖上传言孙家老店的地下埋藏着武林至宝天师符,因此也吸引了一些有本事或认为自己有本事的人。山东六府十八县总捕头武松今天来到这里,不是为了什么武林至宝,而是为了让大名府梁中书的生辰纲能顺利地通过十字坡。武松这两天正在发疟疾,只是仗着自己的好身体硬撑着。与武松同船到达还有两个道人,他们是被上清宫逐出门墙的方腊和其老友的儿子石宝。

武松和方腊都向帐房先生吴用订下楼上的房间,以便对店内外的情况进行观察。楼上共有3个房间,其中一个房间上了锁,似乎已经有人住了进去。刚一进屋,店伙计端上了一碗迎客茶。小心地用银针试过后,武松喝了一口茶。店主人孙二娘风风火火地闯了进来,说了一些不相干的话又风风火火地走了出去。武松这才发现放茶杯的托盘下露出一张字条,上面写着“小心盗贼!”(如不想丢东西,可立刻将纸条收起)。然后从盆架上取下毛巾,收在怀中,然后下楼。在下楼时差点儿与一个矮子撞个满怀。怀中物品也就不翼而飞。

下楼向阮小二要了饭菜,孙二娘托着饭菜从后边走来。对于饭菜中的蒙汗药,得到龙虎山真传的方腊和石宝并不在乎,久在公门的武二郎也早有防备。当他伸手到口袋里找随身的百宝囊的时候,才发觉随身的百宝囊被那个矮子偷走了,自己的腰牌和府衙的文书也都不见了。

没有百宝囊里的各种江湖上的常备物品,武松无法辨别孙二娘端上的酒菜是否有毒。于是武松向邻桌的金二女儿借了辨别酒中毒药的药丸,又向另一桌的方腊借了辨别菜中毒药的药粉。在酒足饭饱后,武松又喝了一杯茶,开始昏昏欲睡起来。这时屋子里出现了一种奇怪的香味,武松立刻明白这是迷香,立即用房子里的毛巾蘸上水弄灭了迷香,打开了房门。武松听得旁边公孙胜的房间中有异响,赶去查看。只见石宝一个人在屋中,方腊已经去追赶放迷香的人。

早晨下楼后,武松发现押送生辰纲的林冲和杨志来到了店中,包下了楼下的大屋,并封锁了四周。武松与林冲、杨志见面后,林、杨二人给了武松他们在喝茶时发现的钥匙。武松用这把钥匙打开了厨房的密道,发现了剥人皮的密室。并听到孙二娘等人在密室中密谋抢夺生辰纲的计划。

第二天,为了防备孙二娘等人的埋伏,林冲与杨志决定在店中多留一天,等武松后援赶到再启程。店主人孙二娘以做寿为名,安排下了圈套。武松与时迁赌博,赢回了被盗的行囊,找回了被盗物品。吃完午饭,武松在厨房用找回的药品将饭菜中的毒药解去,帮助了林、杨二人。这时,一时疏忽的金二父女中毒身亡,《无字天书》落到了孙二娘的手中。

深夜，武松再次走入密道，却中了孙二娘等人的计策。出来后发现士卒被人尽数杀死，林冲与杨志二人正与方腊和石宝相持。这时公孙胜和宋江二人赶到，吓退了方腊和石宝。穿过树林中的暗坑，捉到时迁，得知通过秘密通道的关键在死人池中。武松与林冲、杨志通过密道追上了孙二娘等人，一场血战就要开始了。这时，公孙胜和宋江赶到，与大家讲和，林冲、杨志等人决定与晁盖等人上梁山，武松辞官回家。

第五回　武二郎斗杀西门庆

落魄的武松回到阳谷县家中，哥哥武大已经死了，尸体被草草烧化入殓，使武松没有能见到哥哥的最后一面。想起自幼哥哥对自己的养育，失去了唯一亲人的武松非常悲伤。

武松从锅台得到一只烧饼和一串铜钱。在灵堂旁看见一块石碑，是阳谷县名绅胡正卿所赠。走到院子里，把烧饼给饿得乱叫的狗吃，狗吃了以后很快就死掉了。武松知道烧饼没有毒，可能是地上的土有问题。从水井旁拿到铁铲，从狗尸下的土里挖得一个装有砒霜的布包。

武松发现武大最后一次卖烧饼得到的铜钱很多，而且系钱的线韧性很高，这种线一般是用来做风筝的。据此，武松来到风筝店查寻，但没有获得任何结果。

武松来到前任吏部尚书胡正卿家，见到也在此做客的宋江。宋江写了一封推荐信，将武松推荐到阳谷县当差。胡正卿告诉武松，请他写墓碑的人是武松的师父何九。武松拿出包有砒霜的布包，请胡正卿写状纸。出胡府，来到县衙大堂，把推荐信给了杨县令。杨县令正为蒙面人袭击乡绅而头疼，便让武松做了三班捕快的都头，弹压地方。武松来到后堂，见到于威，于威是何九叔的外甥。遂请他给何九叔传个话。

何九叔早年曾是山东最著名的捕快，也是武大的朋友，曾教武松破案缉拿、行走江湖的本领。后来武松被五台山智直长老收留，传授武功。出山后，凭机智与武功，屡立功勋，被山东府衙抬举做总捕头，取得了山东第一名捕的名号。自此何九心中闷闷不乐。武松此次找何九帮忙，何九一直闭门不出。此次武松通过何九的外甥于威说动了何九，何九终于说出武大的死因是中了砒霜之毒，并在何九家门外树下挖出了武大的一块尸骨。

武松又来到风筝店，林老板让武松去找武大的好友郓哥。在狮子楼见到卖水果的郓哥，郓哥亲眼看到了武大冲进王婆家捉奸，打伤后被抬了出来。并给了武松一只风筝，说武大死前买了把伞去放这只风筝。武松说服郓哥上大堂做证。找到卖伞的刘老板，得知武大死前曾买了把伞。武松又去西门堂，在和掌柜谈话时偷得一把伞，把伞给刘老板。刘老板承认这正是武大买的伞。武松也说服了伞店刘老板上堂作证。武松又请县中仵作刘斌作证武大的死因，杨知县终于受理案件。

大堂上，何九与郓哥为武松作证，告发西门庆与潘金莲。县太爷对潘金莲用刑逼问，潘金莲对谋害武大的罪行供认不讳，但对西门庆与此事有关死不招认。西门庆看到潘金莲受罪，心中难过，想独自承担罪责。潘金莲极力提醒西门庆不要一时糊涂。县官没有足够证据证明西门庆与此事有关，无奈只能将潘金莲收入监牢。

武松回到家中，在潘金莲的枕边找到一方绣有“西门”字样的手帕，于是返回县衙门外。见西门庆正被蒙面人攻击，为亲手报兄仇，武松出手将蒙面人击退，救下西门庆。来到大堂，把手帕交给县令，但此时风筝店老板等人已被西门庆买通，推翻了供词，潘金莲被县官放出。

武松听后怒火中烧，赶到狮子楼，杀死了正在饮酒的西门庆。闻讯赶来的潘金莲哭喊着扑向西门庆的尸体。武松又将潘金莲和王婆杀死。酒店老板求武松自首，以摆脱干系。武松在众乡亲的簇拥下到县衙自首。

垂死的潘金莲爬向西门庆的尸首，手中紧握着西门庆的信物天师令。

第六回　浔阳楼宋江题反诗

宋江看到了武松斗杀西门庆的场面。当武松被人簇拥着走向县衙的时候，宋江从潘金莲尸体上得到了上清宫的天师令。为了帮助武松开脱，宋江请胡正卿、郓哥和何九等人到县衙作证，为武松减轻罪责。最后武松被判发配沧州牢城营。

当宋江走到码头，遭到了云阳子的攻击，一个蒙面侠客杀死了云阳子，救出了宋江。宋江渡过小河，又受到卢俊义的拦截，向他索要天师令。这时，那蒙面人又出来帮助宋江，却被卢俊义打成重伤。眼见得天师令被抢走，蒙面人赶忙追赶而去。

宋江回到见中，见到临死的老父亲。他向宋江讲述了自己的经历，要宋江找回天师印和《无字天书》等上清宫的宝物，并查明浒峪大火的原因。

宋江掩埋了父亲，来到码头，欲乘船回江州老家调查线索，发现妻子与一个年轻人（张天）搀扶着走来。宋江怒斥阎婆惜的不孝和不贞，并捡起地上的天师剑向阎婆惜索要天师符。阎婆惜拒不交出。宋江大怒之下，没有开刃的天师剑突然加强了力道，刺入阎婆惜的胸口，阎婆惜幽怨地望着宋江，欲言又止，返身投入江中。张天见状也跳入江中，随江水而去。

宋江上船前往江州。一路向人打听老家人宋义的下落。在一座石桥上，遇见砂锅李，向他询问宋义下落，因出声太大，砂锅李吓得将砂锅掉在地上。宋江忙掏钱赔了砂锅，砂锅李说出宋义常在竹林中练功散步，遂前往寻找。宋义见到少主人归来非常高兴，赶忙到集市上给宋江买肉买菜，让宋江自己先回家。宋江在路上见到一棵翠竹上挂着一件小孩的物事，正要伸手去摘，遭到了郑天缺的袭击，当即人事不省。

昏迷中的宋江被老憨和燕青送到九天玄女处医治。宋江醒后迈出房间，遇到九天玄女的大弟子顾大嫂，得知身处九天玄女府，并得知阎婆惜是九天玄女的第四个弟子。宋江大为震惊。宋江穿过几个院落，来到一处水榭，见到孙二娘和张天将《无字天书》送到九天玄女处。宋江从孙二娘处得知阎婆惜为救宋江身受重伤，被宋江误会后被杀。宋江后悔不已，悲痛万分，口吐鲜血，《无字天书》被血泪染红，终于显现出字来，九天玄女向宋江讲述了当年浒峪大火系降魔五使所为，他们怕浒峪的人出来后对他们有所报复，因此制造了一场大火，并偷走天师的5件宝物。九天玄女让宋江修习《无字天书》，完成父亲收还上清宫天师宝物的愿望，以平息武林这场浩劫。

自此，宋江留在九天玄女府，学习了天师剑法和掌法。转眼两年过去，时近中秋，宋江夜晚出玄女府观看花灯，只身来到浔阳江边，在岸边向粽子王买过小枣粽子时，突然听到熟悉的声音，有个背影酷似阎婆惜的妇人正领着一个小孩在街上看灯，宋江连忙追赶，无奈街上人群熙攘，宋江始终没有追上，看见她走进一个卖花的人家。宋江跟进，那女子和小孩已经不见，伺花小童问宋江是否买花，遂订了五盆菊花。第二天，菊花被送到玄女府，宋江向送花的人打听，得知他妻子是九天玄女的徒弟，因此定期往府上送花。原来阎婆惜没死，为了远离江湖的恩怨和仇杀，嫁给了这位老实的商人，并为宋江生下了一个儿子。宋江悲痛已极，

在朦胧中来到了浔阳楼喝酒，醉后以指代笔，在楼板上题下反诗，被环伺已久的栾廷玉和史文恭得到把柄，带兵捉拿。宋江凭盖世神功击败了二人，并抢回了二人手中的天师印。

出浔阳楼，宋江来到宋义住处，宋义说有个带小孩的女子给了他一个石刻的太极图案。并说龙虎山上清宫将有一场武林盛会，顾大娘已经赶去。宋江在房间里略作浏览，取下正面墙上的山水画，墙上露出一个硕大的八卦图，用石刻的太极图案嵌入正中，启动家中的机关，运功打开秘洞，取出天师剑等物。

宋江来到码头，登上一艘大船，前往龙虎山。宋江是否能上龙虎山交还上清宫的5件宝物，能否平息这场武林浩劫，请等待《水浒英雄传Ⅱ》。

三、游戏心得

在游戏中按住H键不放，然后再按数字键0至6，即可跳到相应的关。

天龙八部之六脉神剑

一、游戏简介

这是一款由软体世界根据金庸先生同名小说改编的动作RPG游戏，由智冠公司发行。原著中人物众多，但主要以段誉、乔峰和虚竹这三位结拜的兄弟为主。由于小说的结构庞大、人物复杂，因此先推出第一集，就是有关段誉的部分，将来会接着推出“南慕北乔”、“虚竹传”，并让这3个主角在最后阶段来个大汇合。

大理国王子段誉从小受佛戒，习四书五经、诗词歌赋，但对武功一窍不通。其父段正淳逼迫他练武，使段誉萌生逃出家门的念头。在一番艰苦的逃跑过程后，游戏展开段誉丰富又有趣的江湖历程。在游戏中，企划人员将小说中情节变化成各式各样的谜题，不过，只要细心搜索身边的物品，还是能够找到解谜的关键的。

游戏中有100多位人物，个个表情生动，动作繁多，劈柴、练功、煮饭等等，共有数千张的小动画。主角段誉能做很多动作，跑、跳、后空翻、前翻、蹲、捡东西，再配合一些复合键还变化出多种不同的动作，如翻墙、凌波微步、取高处的物品、鞠躬弯腰等。画面古意盎然，中国风味浓厚的各式建筑，全部经过精心考究，完全呈现宋朝时代的风格与特色。

游戏中其他人物的性格刻划也很鲜明，如俏皮可爱的钟灵、性情古怪的木婉清、四处留情的风流王爷段正淳等，都是活灵活现的角色。

二、完全攻略

王府

大理段王府的小王子段誉自小重文轻武，在历代都是武功高手的大理皇室里无疑是一不成才的逆子，在其父亲段正淳王爷的眼中更是如此。这天，段王爷与段誉又就每天必修的是否练武开始争论，段王爷辩不过满腹诗书佛经的段誉，老羞成怒，下令将段誉困在房内，不得出门一步。

段誉不服，想溜出去走走，等父亲气消了再回家。段誉从外屋里的箱子里找到了银子，准备从大门出去，但大门外由段正淳派的两个卫兵立即将他挡了回来，而且还向全府上下下令见到段誉出门就立即抓他回房。段誉走到里面房间卧榻旁的窗户前，推开右边的窗户跳到庭院里。段誉躲过庭院中巡逻的卫兵，在右下方的练功房内找到两粒金创药。练功房前也有个卫兵巡逻，段誉等他刚走过去，立刻跑向后院。段誉在后院一间无人的屋子中的衣柜里找到仆人服，再到厨房找点木炭抹在脸上，别人就认不出了。



厨房里厨子正忙着做饭，趁他进里屋拿东西时，段誉跑到灶台前拿到木炭，虽然被回来的厨师撞个正着，还是被机灵的段誉溜掉了。找个角落用木炭画脏脸，再换上仆人服，就可以大摇大摆地从大门出去了。

大理城

大理城内人来人往，段誉来到一家客栈，听得两酒客谈到无量山剑湖宫无量剑派将举行五年一次的比武大会，引得段誉想上山看热闹，不过上山观战必须要有无量剑派所发的武林帖，听说大理城中有个豪爽好客的茶商马五德很有办法，可以找他商量看看。从客栈掌柜口中得知马五德正住在这家客栈的二楼。上楼后段誉敲开马五德的房门，上前说明来意，马五德提出要段誉帮他购买珍贵的茶花“十八学士”来交换。段誉随口答应下来，于是前往花店。

花店中花团锦簇，问老板娘得知店中果然有茶花珍品“十八学士”，但售价高达1000两银子，不过老板娘见段誉一表人才，愿意减价到99两。即使这样，段公子出门时也只得到20两银子。回到客栈找马五德，想让他资助点经费，但他一句“买了花再来找我”就把段誉给打发了，还得自己去挣钱。

客栈对过的市集上有位和尚，捐点钱给他可得到伤药。段誉在城中转的时候，一个拿刀的恶棍见他孤身一人且衣着华贵，顿起贪心，意欲杀人夺财。不意段誉家学渊源，虽从未认真练功，但对付此类毛头小贼也不必费多大的劲，打败他可得他身上的银子。城市左边有一个布庄，段誉把那套仆人服当了10两银子。还是不够，只得出城看看。

大理城外

城外荒凉一片，段誉行得不远，又遇上劫道的毛贼。段誉将强盗打倒，可得到银子。强盗头子不好对付，如果银子够了，可不必再打，回城去吧。

大理城

来到花店，买下“十八学士”，回到客栈交给马五德。马五德见了哈哈大笑，说段誉上当买了一个极像“十八学士”的赝品“落第秀才”。

段誉垂头丧气地出了客栈。在客栈门口遇到乞丐乞讨。段誉顿生怜悯之心，在市场上买了个热包子给他。乞丐听到段誉在寻找“十八学士”时，就告诉他左边城外树林中住了个异人，让段誉去找找他。

大理城外

段誉循路找去，在城外树林见一茅舍，但门口有条大黄狗挡路。段誉只好回到城中，在市场上买了块猪肉，将这条大黄狗引开才进了门。敲开门，见到主人，告知来意，主人说他不知道什么是“十八学士”，但早上从郊外看到一株花长得好看，于是把它刨了回来，如果段誉觉得有用就拿去。

大理城

段誉半信半疑地把这株野花带给马五德看，马五德一见大喜，这果然就是他寻之不得的“十八学士”，遵照诺言，马五德把武林帖给了段誉，并约定无量山见。

无量山剑湖宫

段誉穿过刚才与强盗打斗的树林，来到无量山，把武林帖交给门口的道姑，道姑验证无误后放段誉进宫。在宫里很容易地就找到马五德，跟他打了个招呼。第三场比赛开始了，段誉看不懂什么功力高低、招式精奇，只觉得拳来脚往果然热闹。一会功夫胜负已分，东宗获胜。东宗掌门正宣布东宗获胜的消息，只见一只箭射在门柱上，箭头上还插着一封书信。一弟子上前取下信，大声地念出内容，原来是神农帮扬言要铲平无量山，这弟子念完信后就七窍流血倒地而亡，原来信上下有巨毒。众人正在惊疑间，一个娇美可爱的小姑娘自房顶横梁上飞身而下，堂上高手云集，却没人发觉她什么时候爬上去的。这小姑娘不屑地说神龙帮人的下毒功夫真差。段誉见这小姑娘非常乖巧可爱，忍不住上前和她答话，小姑娘也年少活泼，很快就和段誉谈得投机，两人便一起去神农帮看热闹。

两人出门，门外多了几具尸体，出大门向右，树林里都是神农帮的人。段誉想去神农帮找帮主晓谕一番。小姑娘见劝止不住，又不放心段誉一人前行，只有陪他一起去找那个凶神恶煞的神农帮帮主。

无量山后山

出大门后往上走，穿过后山树林，找到了神龙帮帮主的所在地。守卫问段誉的门派，段誉老老实实地报上教他诗书易经的先生的名讳。守卫通报后，出来没好气地让段誉进去。段誉对帮主司空玄动之以情，晓之以理，教训了他一顿，司空玄早已发觉他既不会武功，也没什么后台，便把两人抓了起来。给段誉服下了断肠草，让段誉带钟灵的父母来赎人。钟灵脱下脚上一只绣花鞋给段誉作信物，让他在万仇谷口的大树的第二个字上敲三下，自会有人带段誉进谷。

树林里隐藏着往山后的道，段誉在道上走的时候，忽听后面传来人声，原来是无量派东

西两宗的两名弟子私奔出逃到了这里,他们发现了段誉,怕他泄露出他们出逃的事情,要将段誉杀人灭口。段誉一见大事不好撒腿就跑,但在山道的尽头,从右下方的山崖边失足滑了下去。

无量谷底

段誉醒来后发现身处在一个四面都是断崖没有出路的谷底。段誉从谷底一具尸体旁拣到一柄木棉钥匙(连续调查两次)。谷里有几棵木棉树,段誉在他掉下来的地方前面不远的木棉树上找到一个钥匙洞,用钥匙插进钥匙洞里后,有一面的山崖上打开了一个洞口。但是段誉一走开洞口又立刻关上了,看来要找点东西压在踏板上才行。大石头段誉是搬不动的,因此在谷地捡了三块小石头,放在踏板上,然后进入这个神秘的山洞。

洞里空空的,看来久无人住。在长长的走廊墙上挂着不少字画,但每一幅字都少了一个字,段誉从前面的宝箱里找到八块锁片,上面刻着从"一"到"八"几个数字,看来字幅上少的字是套用锁片来补足。满腹经纶的段誉对这种题目并不发怵,在第一幅字上镶上刻"六"字的锁片,拼成"裙拖六幅蔚湘水";同样,在第二幅镶上"四",第三幅镶上"五";第四幅镶上"九";第五幅上镶"三"。只听走廊后面有声音传来,打开了五个小壁柜的机关。壁柜里拿到红、黑、白、绿四色水晶和一把钥匙。将钥匙插入宝箱旁壁上的钥匙孔,打开暗门,进入密道。

前行不久看见一口蓄水的大水缸。拐个弯后看见几个奇怪的金属柱子,呈四边形放置,正中间的柱子顶上放置着黄色的水晶。密道的尽头有尊白玉雕琢的雕像。段誉一见雕像,对神像的绝世容颜神魂颠倒,不能自已,连称"神仙姊姊"。仔细看来发现神仙姊姊的鞋上有八个字:"叩首八拜,供我驱遣"。段誉叹道:"别说八拜,就是百拜,千拜也成啊!"说完就向雕像磕起头来。八拜之后,供磕头的小蒲团裂开,露出里面的小绸包,包里就是"北冥神功"和"凌波微步"的武功秘笈。段誉很喜欢"凌波微步",因为对他来说,逃命是最有用的武功。

秘道里的那五根金属柱子倒很奇怪,一定是机关。段誉走到中间的柱子上看过以后发现黄色属土居中,这一定是个"左青龙,右白虎,南朱雀,北玄武"的格局,只要把四色水晶放对位置就可以打开机关。但在洞中无法辨认方向。段誉在梳妆台上得到一根针,把这根针放在那幅"飞流直下三千尺,疑是银河落九天"的字幅上磨一下就获得了磁针。把磁针放在大水缸里,立刻分出东南西北。拿回磁针。洞的入口在东方,神仙妹妹的雕像位置是座北朝南。按照东青、西白、南红、北黑放上水晶,柱子旁又打开了一个密门。

密室内是一排排的书架,不过这里的藏书都没了,看来这就是神仙姊姊所说的"琅环福地"了。段誉在书架上找到了钥匙、伤药和羊皮纸,在婴儿床边捡到一块"坤"符锁片。里面还有一间房子,但没有入口。在长明灯边得到打火石。这边墙上有个钥匙孔,但是被什么东西塞住了。用磁针拨开钥匙孔里的堵塞物,用钥匙打开隐藏的门口。

里面的房间有个八卦机关,最里面是个炉台,但没有炉盆。段誉把"琅环福地"里的炉盆搬来放在上面,八卦中的石柱消失,露出中间的宝箱。宝箱里就是七块八卦的锁片,先把"坤"符(六段)锁片放在"乾"符(三连)锁片对面的石台上,然后从"乾"开始,顺时针依次摆下"巽"、"坎"、"艮"、"坤"、"震"、"离"、"兑",则启动另一个暗门。

走进里面的山洞,这里有个"珍珑"棋局。要不是还惦记着回去救钟灵,段誉很可能会迷进棋局中。在石台上找到缝线卷,在婴儿床上得到银两。出口在右上方,但被两块巨大的石

头挡住。想到摆棋局的洞里有硫磺，段誉决定做出火药炸开洞口。用羊皮纸卷紧硫磺，再在洞里找些黑火药塞进去，把缝衣线在烛台里沾上油，制成引线。

用制得的炸药炸开大石，进入另一密室。面前出现了个骷髅怪物，紧跟段誉不放。此战要准确计算行走步数，灵活运用隐忍不发、避实就虚等战术。关键是当上下走时，怪物和段誉是同时转向的，战场是四边形的，除了身上的伤药外，前面的两块石碑也能补血。仅用伤药是远远不够的，其余的全靠石碑来补血，石碑一次补不了多少血，一般要把血补满了才敢踢骷髅两脚。战场四角都各有一个怪物站着，它们比较呆，只要把它们拖远点它们就会呆在原地不动。关键是要引开一个石碑边的怪物，好在战斗中随时补血。要把那个一直活动的怪物甩远点需要在它对段誉出手的那一刹那躲开它，因为它一出手就会楞上一会儿，趁它发楞的那会儿赶紧去补血，可千万被让它出手打中你了。只要干掉第一个骷髅，生命值、防御力和攻击力都会增加，后面的几个骷髅就很容易打死了。所有的怪物都干掉后又有一个门打开来，门口就有个宝箱，得到里面的金创药。

万仇谷

离开"琅环福地"，路边的一棵大树下有具尸体，拿起尸体旁的绳子。钟灵曾说要进万仇谷先要过"善人渡"，段誉走到索桥边，发现索桥已经断了，必须把索桥接上才能过桥。桥边的树下可以捡到一柄斧子，用斧子砍断旁边的两棵小树做成木板，用木板把"善人渡"接上了。段誉刚走过善人渡，刚接好的索桥就又断了。

路尽头的大树就是入谷的机关，上刻着"姓段者入谷杀无赦"。根据钟灵所说，在第二个字上敲三下，原来就是在"段"字上敲。用主菜单上的那个手的图标，在"段"字上点3下后，出现一丫鬟，段誉上前说明原因。丫鬟听后让段誉随她入谷见夫人。

万仇谷

段誉入得谷来，那个丫鬟走得太急没注意段誉没跟上，到夫人房间的路被一找斧头的老人堵住了，将刚才拣的斧头交给老人，但老人坚决不认，真是伤脑筋。进入旁边的房舍，见到姑娘阿秋，得知谷口的老头是她爷爷，现在失心疯又犯了，他说的斧头是指门外的那匹叫"虎头"的马，看看喂它什么东西会叫不。段誉捡起桌上的苹果喂"虎头"吃，半天也没听到马叫声。再问阿秋，阿秋说上次她出谷溜马时不知马吃了什么东西就叫了。段誉出谷后，发现树桩上长着些蘑菇，八成是它让马叫的。摘下些蘑菇喂给马吃，马果然叫了。又喂了一次，马就瘫软在地。段誉走到老人面前说："虎头叫了，快去看看吧！"趁老人跑过去看时进入钟夫人的住处，见到钟夫人。

段誉详细道出钟灵被擒的经过，很是自责。说话间，钟万仇进门，见到段誉后一怒而去。钟夫人决定和段誉前去救钟灵，刚出房门就被钟万仇发现，钟夫人挥剑一刺，意欲吓开钟万仇。谁知他竟不躲闪，被剑直刺进胸口，还好钟夫人并无伤人之心，伤势不算大，但钟夫人也无法去救女儿了，只好让段誉去告诉神龙帮主司空玄，钟灵的父母分别为"马王神"钟万仇和"俏药叉"甘宝宝，不准他伤钟灵一根毫毛。段誉心中暗暗叫苦，钟夫人见段誉面有难色，就交给他一个放有钟灵生辰八字的盒子，让他将这个盒子交给段正淳，请他救钟灵，并一定要说"请他出手救我们的女儿"这十个字。

段誉到谷口，又碰到那个老人，老人一定要段誉治好马才让他走。段誉只好又去问阿

秋。阿秋让他到钟夫人住处找王大夫配药。在夫人的丫鬟春儿那里问得王大夫的所在，原来王大夫正在为谷主配药。王大夫说段誉给马吃的蘑菇是三笑菇，难怪马吃了会叫。解毒的药还差一味“菩提花”，谷中就有。段誉从夫人房间后的小路尽头得到白色的菩提花，交给王大夫。王大夫说还要潮湿的苔藓。问过春儿，得知潮湿的苔藓就在马厩门口的盆栽里，摘一点给王大夫，但王大夫认为苔藓太干，段誉只得满谷乱找，在春儿所在的房间里的那盆蓝色的花盆里挖到潮湿的苔藓。王大夫制得解药“菩提花露”。段誉拿着解药，依大夫所言，将解药放在马鼻子底下，将马救了过来。与老人对话，老人走去看马，让开了道。

谷口的善人渡还是断的，段誉便在谷里寻找修桥的东西，问过阿秋后，得知门外的回廊里有绳索。再从春儿处了解到屋后有现成的木料。将材料搜集齐全，交给老人，老人便为段誉修好了断桥。可是回去的时间不够了，想向老人借马，但“虎头”病体初愈，难当重任。老人便带段誉来到青木庄的门口，让他进去借马。

青木庄

段誉来到青木庄的门口，被两个恶人抓进庄去。青木庄庄主木婉清正被带着几个家丁的瑞婆婆围攻，段誉又忍不住上前讲理。虽然瑞婆婆不会理会他，不过倒获得了木婉清的好感。在他们发动攻击之前，木婉清打熄了蜡烛，施展轻功，抓起段誉一起从庄里逃了出来。

还没逃出多远，一队身着黑色斗篷的灵鹫宫的女子拦住了他们，认定他们就是无量派东西二宗的私逃弟子，不由分说地要将他们抓起来。在木婉清的帮忙下，很快就将灵鹫宫的这些女子消灭。段誉取下两套黑色斗篷给自已和木婉清穿上，两人前往神龙帮。

无量后山

来到无量后山，司空玄把他们当成了灵鹫宫的圣使。木婉清向他要来了断肠草的解药，司空玄因为被钟灵的闪电貂所伤，问是否可以给他解药，木婉清将自己的香味丸权作解药交给了他。出林后钟灵才发现原来救她的就是段誉和木婉清，钟灵为寻找闪电貂先离开了。她刚走，曾在青木庄追杀木婉清的那伙人又赶了上来。木婉清带领段誉且战且退，退到一山崖处，这里仅有一条供一人而过的小路，木婉清叫段誉先撤她断后。段誉从小路跑出后，见四大恶人中的岳老三站在路中，段誉上前求救，用好话说得岳老三高兴，出手帮他们退了大敌。不过岳老三认出木婉清是杀他徒儿之人。岳老三要木婉清取下面罩，但因木婉清曾发下毒誓，第一个见她容貌的人如不能娶她为妻就要杀了他。此时木婉清只好让段誉第一个见到了她的面容。这时岳老三想收段誉为徒，段誉当然不答应，岳老三就掳走了木婉清，要段誉答应了才放她走，还发力将大石震落，堵住了路口。灵鹫宫和无量洞的人正好经过这里，将大石移开，发现了段誉。最后灵鹫宫的圣使让无量洞的人护送段誉离开，可无量洞的人却误解了她们的意思，将段誉关进了无量洞主的练功房。

无量洞

被关进房间的段誉在百无聊赖中练起了神仙姊姊的神功。几天下来“北冥神功”和“凌波微步”都已学会，但还尚欠火候。房间一边有一立一倒的两个车轮，但搬不动。此时按“8”、“5”、“2”三键可使出凌波微步，转动屋子正中的大水桶，可打开房间的门。刚走出房门，就被守在房间的吴光胜和郁光标两人围住，段誉初试新学的“北冥神功”（呼出主菜单，使用上面“手”的图标），将这两个人的内力吸走。由于大门紧闭，段誉出不去，回身逼问这两个

人。段誉从他们的谈话中是知他们十分惧怕莽牯朱蛤，就威胁说如不讲出开门的方法就把他们丢到后山去喂莽牯朱蛤。谁知话刚出口，就吓晕了一个，另一个赶忙说出院子里的房间里有三个开关，要打开两个相同的机关才能打开院门，说完也晕了过去。段誉从他们身上得到伤药和铁钥匙。用铁钥匙打开右边房间的门。扳动这个房间里的车轮，打开中间房间的门。进入后发现这个房间中的车轮生锈了，用钟灵的绣花鞋装满中间油桶里的油，灌注到轮子里。回到被关押过的房间里，先扳动右边那个立着的车轮，而后摸摸左边的车轮，终于将院门打开了。

出院后，段誉来到练功房，房中的石碑是打开这个房门的机关。出去后才发现用那个车轮机关原来是打开后院门的，外面就是无量山，只是还没走到门就关上了，而且练功房门开的时间也有限制。因此转动车轮后立即去开石碑，然后跑出房门走出后院门，这过程中一步都不能走错，否则就出不去了。如果失败，可到走廊上方踩下机关踏板，打开练功房的门，然后重新试过。

无量山

离开无量山，转到无量山大门口，与守门弟子交战，打败他们可得金创药和银两。往下走可遇到瑞婆婆，打败她们可得到金创药、银两和酒。再到神农帮所在树林，将3个神农帮弟子打败，可得到金创药和酒。回到无量山大门口，往左上方的路口走，可来到后山，找到木婉清。段誉问过之后得知是他父亲的四个家臣把木婉清救出来的。

在前行的路上碰见了前来寻他们的朱丹臣，朱丹臣说段王爷和伯父都很惦记他，叫他立即回家。途中，云中鹤追上了他们，意图将段誉擒回去。木婉清和朱丹臣上前拦阻。这里离段誉母亲静修的玉虚观不远，段誉认清方向(石碑方向)后往左下方赶去，带来他母亲“玉虚散人”，大家一起对付云中鹤，将云中鹤赶跑。

王府

回到王府，段誉正和段王爷说话，南海鳄神又找上门来，段誉推说要他打过他师傅才能拜岳老三为师，岳老三极为自信地等段誉带来他的师傅。段誉到对面屋子，找到帐房霍先生，将他带到大厅。岳老三见霍先生不怎样，便说大话道：“我要三招打不倒你，就拜你为师。”段誉心想自己水平，以“凌波微步”应该能够接下三招。岳老三知道他一点武功也不会，于是就答应了。谁知段誉竟用凌波微步躲过岳老三的一套拳，岳老三只得拜段誉为师，然后羞愤而去。

晚上，段誉和木婉清在花园里见到王妃刀白凤，言谈之中木婉清发现段誉的母亲就是她师父要她杀的第二个人，于是向她发出了带毒的袖箭。段誉为母亲挡箭而中毒，木婉清见段誉中箭也慌了神，连忙掏出解药给段誉服下。众人解救段誉回房，刀白凤从木婉清的兵器上明白了她就是段王爷旧情人秦红棉的女儿，一时间往事种种涌上心头，头也不回地离王府而去。段王爷阻拦不住，只得作罢。回头看木婉清与秦红棉一个模子铸出，心下也软了，便提出答应木婉清的一个要求。没想到木婉清提出要和段誉结婚，段王爷长叹后说出段誉是木婉清的亲哥哥。木婉清顿时惊呆了，这时秦红棉从外面走了进来，将木婉清带了回去。

一日，段誉觉得心里烦闷，于是到花园散心，没想到岳老三和云中鹤一起在面前出现。原来岳老三想让段誉将那几个头给他磕回来，最后再磕上几个头拜师，这样既得回了面子又

得回了徒儿。没想到段誉死也不磕这个头，大怒之下与云中鹤一起出手准备擒下他。段誉拔腿绕王爷府逃跑，一一遇到朱丹臣等三大家臣。三人汇齐后，岳老三和云中鹤知道讨不了便宜，只得撤退。段誉本来这几日吸的内力没能溶为一体，再加上外伤没好，刚才又奔跑了一阵，顿时气血翻腾，昏倒在地。

天龙寺

为救段誉性命，大理国王段正明亲自带他到太理国寺天龙寺找高僧求救。不过此时因大雪山的大轮明王已经下了挑战书，而且即刻就到，指明要见识段氏绝学“六脉神剑”，而“六脉神剑”至今尚无一人得以练成。而今权宜之计只有六人各习一脉神剑，因为尚缺一人，就让段正明落发为僧补足，待强敌退后再还俗。

在各位师叔仔细研习墙上的神剑秘图时，段誉好奇地观看六幅心经(其中两幅在对面墙上，看不到)，领悟贯通了六幅心经。这时，鸠摩智来访，展露一番身手后，便将段誉抓走。欲知后事，请等续集。

天师钟馗

一、游戏简介

这是一款中文角色扮演类游戏。游戏以家喻户晓的中国民间传说人物钟馗的故事为游戏的架构，各方面都比较一般，没有特别值得称道之处。游戏画面为 320×200×256 色 VGA 画面，音乐采用 CD 音轨，共有 14 首曲子，饶富中国风情趣味，但与场景结合得不好。

二、完全攻略

终南山

大唐年间，在终南山山腰住着几户采药为生的人家，这里也住着秀才钟学究一家。钟家是为了清心养性才搬到终南山的。这天，钟夫人生下一个胖小子，钟学究眼见夜空中天魁星降落，喜不自禁，遂为此子取名钟魁。钟魁自幼在父亲严厉督促下饱读诗书，天资过人，然生性顽劣，淘气贪玩。

钟魁和邻居之女杨玉环青梅竹马，形伴影随，两人时常一同玩耍，每次惹祸都是由钟魁扛灾，看着玉环一幅无辜的神色，钟魁也是干瞪眼，拿她没办法。这天，玉环又来找他去山上采野果子吃，钟魁正在书房闷得无聊，听后欣然应允。来到门口却被钟小妹缠住，幸好杜平用风车将她引开，两人这才溜出门外。

从村东出村，来到半山腰，忽听有人喊救命。循声北行进入山洞，在洞中发现一白须怪正欲吃掉两个人。钟魁上前赶跑白须怪，交谈后得知这两人名叫唐竹、石震，是修炼成形的精怪。白须怪将他们捉来，是为了吸他们的元神以修炼魔功。为报答救命之恩，唐竹、石震送给杨玉环一枚戒指，说能给她带来福贵，又教给钟魁一些锤法、剑术后，两人离去。

几天后，钟魁到杨家找玉环上山玩，在门口遇见杨国忠。杨国忠恶语相向，钟魁直想揍

他一顿,好在有杨伯父、杨伯母解围,才算没有打起来。在树林中见到唐竹和石震,他们为钟魁表演戏法,这时唐石二人的师父也来到这里。老人为答谢救徒之恩,教给钟魁补血大法合气回魂术。

转眼间,钟魁已满十八岁,长得英俊潇洒,一表人材。恰逢大考,钟学究催促钟魁赴京赶考。钟魁因连日赶路,劳顿不堪,在考场伏案大睡,主考官见状,抓起钟魁一脚踢出考场门外。钟魁交了白卷,榜上无名。消息传来,望子成龙的钟学究受不了这个打击,竟活活气死了。钟魁在父亲尸体前痛哭,发誓要苦读诗书,以遂父亲遗愿。祭奠完父亲,钟魁于回家路上突遇雷劈,被迫躲进一个山洞,只好穿山洞回家。半路上迷迷糊糊,昏倒在地,不省人事。

钟魁悠悠醒来,已经躺在家里,钟小妹端着一碗汤药站在床前。回想路上情形,钟魁向小妹要来镜子,竟发现自己面孔已变得丑陋不堪,原来是误入鬼窟,被鬼王毁了容,思来想去,无可奈何,遂放开心胸安心养伤。钟魁病好之后得知,就在自己进京赶考期间,杨玉环家已搬走不知去向。此后,钟魁发奋读书,力求功名。

京城

几年后复往京城赶考。来到考场,钟魁精神饱满地写下锦绣文章并第一个交卷,考官韩琨看后拍案叫绝,赞赏不已。钟魁一考就中了进士,但是因相国嫌他相貌丑陋,而被革除了功名。后来,钟魁又得知杨玉环被哥哥杨国忠送给皇上当了贵妃,失意之下撞石柱而死。

鬼城丰都

钟魁气绝身亡后,正在鬼城丰都游荡,被长相怪异的黑白无常挡住。黑白无常向他勒索买路钱,这时唐竹、石震赶来,和钟魁一起将无常击败。钟魁与唐竹和石震寒暄后,得知阎罗王丢了三件宝物:地藏书、阴阳剑、阎罗袍,正派鬼四处寻找,而他们二人已查知地藏书的下落。于是三人一路西行进入无耻洞,打败厚颜大王夺得地藏书。

桃花村

出了无耻洞,石震嚷着要填饱肚子。三人从山洞东南方向来到桃花村,到村西南酒馆碰见陈狗剩,得知村后剑崖几个月前曾落下一把剑,不少壮士好汉去拔,都落得元气大伤。三人觉得奇怪,决定前去查看。出了酒馆,由东北方向出村,来到剑崖。与张铁、杨林对话后,钟魁上前拔剑,才一使劲就感觉真气流失,连忙松手,审察一番,发现那剑里边还扣着一把剑。三人见四周妖气弥漫,怀疑可能有魔物在此,便决定四处找找,也许会找出宝剑的机关。进入剑崖东侧的深壑,来到一座迷宫,在迷宫东北方向见到剑魔,原来是剑魔设局吸取人的元气以修炼魔功。二人合力打败剑魔,破除了剑上的魔力。回到剑崖,钟魁轻而易举地拔出宝剑,仔细审视竟是阎罗王的阴阳剑。

西林村宝光寺

在回桃花村的路上遇见彭小豆,得知西林村宝光寺发生异事,寺里不准善男信女膜拜烧香,还派两名恶僧把守寺门。三人听罢决定前往看看。一路南行西拐进入宝光寺,见智灵和尚穿着阎罗袍,众人心中大喜。由于智灵和尚的阻挠,钟魁无论如何也无法取到阎罗袍,一行人只好退出宝光寺回到桃花村。在村东南王寡妇家得到西施豆腐,回宝光寺将豆腐交给智灵,趁智灵和尚狼吞虎咽之际,趁机脱下阎罗袍,转身跑出宝光寺。

枉死城

找齐三件宝物后,三人准备去见阎罗王。一路穿过桃花村西行北拐再往西北方向行去,走过奈何桥,在桥头遇见牛头马面。牛头马面在生死簿上就是找不到钟魁的名字,因而不让他进枉死城,还要强抢三件宝物。于是三人二鬼战成一团,然后夺路冲进枉死城。进阎府见到阎罗王,钟魁上前报到,阎罗王却尊其为神,说他乃天魁星转世,轮回于三界之外,已非阎罗所辖,如今身入地曹,与鬼有缘,于是封钟魁为驱邪平鬼大王,赐给阴阳剑、神功天书和判官服饰。因钟魁神鬼一体,为九界神怪之首,便从此改名为钟馗。临行前派唐竹、石震协助平鬼,并嘱咐钟馗去见大唐天子讨封。

长安城

三人来到长安城,北行进入皇宫,在大殿门口打败马面。进入大殿,遇见欲杀李隆基的奸妄鬼和冤死鬼。将双鬼打败后,见到唐明皇,报上姓名,讨封为怯邪判官。这时忽听屏风后咕咚一声响,众人过去一看,只见杨玉环昏倒在地,面白如纸,钟馗见状心乱如麻。

终南山

二人步出皇宫,钟馗想起家中小妹,决定回家为小妹完婚后再行平鬼。回到终南山麓遇见杜平,说钟小妹前几天去杏花村,至今未归。

血河

于是二人赶往东北方向的杏花村,半路上遇见失去幼子的宝山嫂,得知苇荡村往北的那条血河在几个月前出现了一个千年成精的血河恶魔,专吃婴儿练功。三人由宝山嫂带路来到血河,在石台上见到血河恶魔,将其杀败。

马嵬坡

向南行至马嵬坡,遇见唐明皇和杨玉环。唐竹、石震邀唐明皇去饮酒。三人走后,钟馗和杨玉环互诉情衷,虽人鬼殊途,然两人仍舍不开那一份浓浓的牵挂。正畅谈间,忽有狰狞恶鬼欲行刺钟馗,千钧一发之际,杨玉环挺身相救,登时香消玉殒。钟馗扑在玉环身上,悲痛欲绝。这时唐明皇和唐竹、石震喝完酒回来,唐明皇见杨玉环死去,心如刀绞,向钟馗大发一通脾气,然后怀抱玉环尸体赶回皇宫。钟馗怅然若失,在唐石二人催促下,继续往杏花村寻找小妹。

杏花村

南行来到杏花村,由村北出村进入山洞,往东北方向找到揭地鬼,将其打败。但遍寻不见小妹。由南方出村,见意马鬼正欲劫持一女子,上前将意马鬼除掉。那女子说钟小妹被莫名山五里洞洞主抓走,并说出自己是触犯天条私自下凡的仙女,不能太过张扬,说完便冉冉飘上天去。

莫明山五里洞

三人一路向西,到达五里村,在村东北方向进入山洞,见到五里洞洞主。打败王里洞洞主,救出钟小妹。走出五里洞口,正遇到前来寻找钟小妹的杜平,于是钟馗回村为钟小妹和杜平主持结婚仪式,而后带着唐竹、石震赶往长安吊奠杨玉环。

长安

来到长安,在皇宫中见到唐明皇,得知月宫嫦娥有种还魂丹,可让杨玉环还魂。唐明皇的师父香山真人懂得飞天之术,于是四人一起前往香山。

香山

出长安后南行，来到香山，见到香山真人。钟馗和唐明皇苦苦求其传授飞天之术，真人让四人与其大弟子比试后再说。将香山真人的大弟子打败后，香山真人终于答应教给四人飞天法术。在真人的叮嘱下，钟馗等四人来到了天界。

广寒宫

往东南方向走到广寒宫，击败门口的吴刚，在大殿见到嫦娥。钟馗一见，竟是他当初在杏花村西边所救的女子。钟馗说明来意，嫦娥为报救命之恩，遂施法将玉环的魂魄召回她的身体，但她现已被鬼界的夺魄大王劫走。临行前嫦娥告知昆仑山还颜夫人的还颜丹能使钟馗恢复原来的容貌。

鬼界枉死城

四人下天界来到鬼界枉死城，从城北往西北方向找到一个山洞，踏过血河竹桥进入一间石屋，将屋中的夺魄大王打败，救出杨玉环。杨玉环见唐明皇为自己千里奔波，不由心存感激，进发爱慕真情。钟馗见状心灰意冷，沉默不语。唐明皇见钟馗已无意和他相争，决意帮钟馗去求还颜药。于是一行人先将杨玉环送回皇宫，而后启程赶往昆仑山求药。

昆仑山

到昆仑山见到还颜夫人，钟馗将来意说明，还颜夫人说当初下手毁容的是白须魔王，而后将还颜丹给钟馗服下，钟馗瞬间奇迹般地变得眉清目秀，虽留下一脸络腮胡须，但更添了几分英武豪迈。

白须魔岛

告别了还颜夫人，众人由东海乘舟来到白须魔岛，在小镇采购一些武器道具（补气补血之物多多益善），然后进入镇西北的山洞。借助山洞迷宫中的太极阴阳图进行传送，在第二层迷宫中打败魔界第一护法。经过第三、四层迷宫，到第五层迷宫将魔界第二护法击败，再入第六层迷宫打败第三护法。然后通过太极图来到一处天阶前，见到白须魔王。经过一场血战，打败了白须魔王及其变身。钟馗等四人沿天阶来到天庭灵霄殿，见到玉帝，玉帝以秃头缺陷羞走唐明皇，并划给大唐二百年江山。将唐竹、石震分别留在御厨房做伙夫和玉马圈做弼马瘟。钟馗因看不过玉帝作为，愤然拂袖而去，从此继续在三界上下伐妖平鬼。

卧龙传之三国制霸之计

一、游戏简介

这是由松岗公司发行的三国题材游戏。这个游戏中玩家扮演的是平时藏在幕后的军师。集军、政、财等权力于一身，合纵连横，运筹帷幄，辅佐主公统一天下，成就帝王之业。

二、完全攻略

在游戏中身为军师，大权在握，但也不可大意，主公会在无形中监视你的。调出内政那

一项时，在屏幕的右下角有一条红线，对玩友来说这可是一条生命线。当内政搞的一团糟，赤字高达数万时，平素不露面的君主便会出来将你斥责一番，这时那根红线立刻缩短。如果进言时机不当，冒死进谏，不识时务，最终红线消完，游戏就结束了。

即时制是《卧龙传》吸引人的地方，当战事一开，地不分南北，人不论老幼，只见地图上如星星点点一般的闪烁，都是激战正酣的军队。战争爆发时，各地申请援兵的报告象雪片一样飞来。游戏中战斗共分为三种：守城、攻城和野战。游戏中每员大将带兵最多只有 6 千人马，分成 6 部：大将、先锋、左备、右备、左翼、右翼。在编成时，每部可任以不同的兵种，在战术指挥时亦可对这六部分别下令，并可根据形势摆出 16 种不同的阵形。

守城

在攻城过程中，计算机守城时大多采用 V 字阵。因此在守城时也可经常使用这种阵形。在守城时先选择 V 字阵，然后点一下守阵即可。此阵可以最小的损失换取最大的胜利，无论是诸葛亮、司马懿还是许褚、吕布攻城，均只有“望阵兴叹”。不过这种阵形也有不足，即在城门攻破后，敌将(特别是武力值高的)率军杀入时，往往会使我方损兵折将。此时最好选用左右边的“三角”避其锋芒，攻其侧翼。勇猛的敌将(如张飞等)在攻城时，会一马当先，亲自撞城门，此时如用“城壁”，让步兵登上城门落石，可使敌士气锐减。因此，在自己攻城也应注意这点。

攻城

攻城最有效的方法是选择先锋，让其突击，待城门即将攻破之时，再选择大将突击。以这种方法攻城的成功率相当高，而且无论成功与否，最多损失三、四十个骑兵，而敌方伤亡惨重。使用这种方法时，最好使先锋与大将所带的兵种为骑兵，因为步兵攻城是爬城墙，而不是撞城门。在对付诸葛亮等擅长摆阵的文官时要注意大将的突击时间，一旦阵形摆成，便对敌兵的人马造不成太大的伤害。但也不可过早攻击，以免大将被落石砸着，士气度下降。攻城大将武力值越高越好，如果大将的武力值很高(如张飞)，就可突击攻破敌方较弱将领或文官的较强的阵形。如果先锋的骑兵不足，可让大将和先锋的骑兵一起“突击”(用“攻击”时，大将本人不会冲锋。)

野战

野战是在城外作战，一般来说无固定阵形，此时最好集中兵力从一点突破，且不可恋战，一冲到底后，应及时回防，摆好阵形后再冲锋。摆布阵形时要注意：在两军混战时切勿分散兵力，否则后果不堪设想。

战略

游戏中共有大小城池 192 座，划分为九州，即冀、兖、青、徐、扬、荆、豫、梁、雍，各州均有其战略要地，这正与围棋中占地思想相似。举例来说，占潼关、新城与江州，可得雍、梁二州，而葭萌关、白水关又是这两州共同的要地。再如占白马、乐陵，可得冀州等。因此在游戏中较关键的战略就是攻下且守住这些要地。

对于势力较大的敌方君主，可集中兵力攻打首都，将其首都团团围住，但不必攻击，待蚕食了周围的城池后，再一举歼灭其势力。由于首都可使兵力与士气快速恢复，所以像吕布、关羽等一次无法打败的敌将，在围首都之前可有意识地将其放出，然后用车轮战耗其兵力，

最终捉住,即使没捉住,也会使他在一二个月内无法再次出现,从而可利用这段时间轻松扫荡其势力。

对于将领数较多的敌方君主,可利用野战时,三四个军团一起冲锋,往往可以捉住敌方将领或使其在一二个月内失踪,从而改变敌我双方的实力。

税值最好调整在20%-28%之间。因为当税值低于30%的情况下,各城的生产力和城防均会自动提升,而无须内政官。在初期,城池若只有一两座时,切勿征兵征得太多,以免支出大于收入。

只要打败敌人兵力弱的兵团,就应该乘胜追击,使敌国兵力强大的军团因弱小的兵团的撤退而士气大降,这样我军与之交战就能获得最大的利益。若攻占敌人的首都也应如此,敌方一迁都,便攻占其新首都,这可使敌军无法快速集结。

迁都

不要过早地把首都迁至生产力高的大城市。因为君主同意迁都的条件是同等城市之间生产力比较,即迁都只能往生产力高的城池迁,特别像成都,一旦迁入,除非迁都洛阳,别无他法。迁入成都后,就很难再往其他城池迁,这样对部队的东征很是不利。在战争期间,军队行军时的财政开销是惊人的,在战争初期,财政不景气,盲目迁都,则是一项劳民伤财的大举措。爆发战争时,应及时迁都至离战场最近的城池,因为行军打仗要消耗军饷,都城离敌国近的,进行调兵遣将可节省不少军饷,也不致贻误战机。如需长途跋涉,则最好编成骑兵部队,以减少行军时间。

游戏剧情

游戏分4个年代,玩家可扮演这个时期的多个君主。第一时期比较容易,因为此时群雄割据,互相牵制,各大霸主都处于发展阶段,不会有很强的敌人。游戏中最难的要数第二个时期的刘备,因为劲敌曹操实在太强大了。

第一章　吕布归天

这一章实力最强的应数曹操和袁绍,新手可先效力于他们。一开始就应该不断攻城掠地,壮大国力。如果追随刘备,也有许多的发展机会,只要在曹操与吕布作战之间占领徐州,然后死守徐州和吕布周旋到底,等曹操和袁绍在官渡对垒时,偷袭许昌,以图大业。孙策也算是力量较强的君主,也可辅佐他在江南一带暗中发展势力,取袁术、伐刘繇,可得大将太史慈。这一章是比较容易的一章,因为此时群雄割据,互相牵制,由于不会有很强的对手,因此打起来就要轻松一些。

第二章　赤壁之战

这一章中,刘备文武兼备,又得诸葛亮相助,只是城池太小,兵力微弱,无立锥之地,只有向南发展,否则曹军杀来,无法抵挡。如果选曹操,此时已经消灭袁绍,并吞袁绍的势力,此时如日中天,势如决提之水,接下来可先堵住刘备的去路,消灭他得到许多大将,再和孙权决战,大业成矣。如选孙权,则要掌握对付曹操的良策和时机,应在初期联络马腾、张鲁,使曹操腹背受敌,然后一举击溃刘备,霸业可图。

第三章　蜀地偏安

刘备在这时立足已稳,曹军又在渭水打败马超,势力更大。张鲁此时处在一个很微妙的

位置,一开始就应该以迅雷不及掩耳之势进攻刘备(因其主力在江陵,无法在短时间内赶到),把刘备逐出西蜀,然后大军包围成都,歼灭刘璋,再向南消灭孟获,立足西南,待时机成熟,便可北伐中原。

第四章　刘禅即位

这回蜀国的形势较差,关、张二人相继去世,而且南方的动乱未平。这正是诸葛亮大展宏图之时,灭南蛮孟获,和东吴联手北上伐魏,恢复汉室。

三、游戏心得

在开始新游戏时,可以选择“自定”军师的姓名,这样原定的军师就会成为武将,用刘备从第二时期打,若自定军师,诸葛亮可以成为一名天才武将,能帮你完成统一大业的愿望。

轩辕圣战录



一、游戏简介

这是由智冠公司推出的一款中文战略角色扮演类类游戏。游戏采用的是回合制,难度比较大,游戏中的人物有血有肉,让人爱不释手。

二、内容介绍

农庄:每回合供给 10 个部队所需要的粮食;

村庄至都市:每回合提供 400 两的军费;

城里至工业城:每回合提供 100 两的军费与 400 点的工业点数;

魔法城:每回合提供 100 两的军费与 400 点的信仰点数;

堡垒:首都唯一可训练部队的地方。

攻击

各个兵种因为必杀率的不同而有不同的计量速度,首先要熟悉这些不同的速度。

除非敌人很弱,否则最好攻击与防御掺杂在一回合的攻击内。

当有必杀点数,想使用必杀技时,尽量不要放在这一回合的第一次攻击中,否则相当容易被闪躲。

不擅长攻击的部队，在四回合制的战斗中仅使用防御即可，撑过四个回合后，下个回合就可逃跑。

首都不丢

首都内部应布置一支防御和进攻力都不错的部队，如果已经能够训练英雄这种兵种，最好把这一兵种的部队放在首都内。敌方来袭时，如果首都没有部队，我方部队又远在它方，无法在一个回合里赶回来时，因此要在首都周围安排满训练中的兵种，虽然没有制止敌军的作用，但也可以防止敌军一再逼近，替我方部队争取回防的时间。在后期的战斗中，敌人一开始的魔法力就很高，因此要在自己的首都留守一名属性高的战士，否则当敌人用幻象术召集部队攻下首都，任务就要失败。

升级

占领原木林或铜矿时，记得马上升级为伐木场或铜矿场，收入会大大增加。

城镇的升级相当重要，城镇升级后才能有足够的工业点数与信仰点数进行训练与建设，当然这也与技术力及魔法力的高低有关。当技术力和法术力的数值条加至最满时，等级就可提升一级，这时训练士兵所用的资源就会减少。例如原先训练一个士兵需要钱150，技术力升级后只须钱90也可达到同样目的。

武器

匕首：攻击加10；

护身符：运气加10；

草鞋：速度加10；

藤腕：防御加65；

草帽：防御加65；

草衣：防御加65；

皮甲：防御加65。

人物

人参：HP值全满；

灵狐尾：转职用，只能用于士兵；

雪莲：解除所有异常现象，并使HP值全满；

龙王角：3个回合里提升攻击力一倍；

龙之鳞：3个回合里提升防御力一倍；

凤凰羽毛：3个回合里提升移动力3点；

紫心草：解除中毒现象；

旋龟甲：解除混乱现象；

药草：增加一部分HP值；

灵芝：永久提升天资5点；

仙桃：永久提升天资3点。

法术

回复术：给单个部队加血；

治疗术:治疗中毒等情况;

勇气术:增加攻击力;

祝福术:提高运气值;

必杀术:所选中的部队必杀招式的使用率提高24%;

灵视术:使用后可发现隐藏的宝箱,每次只能发现1个;

乌云术:所施区域内的敌人在7个回合里看不见我军的行动;

幻象术:可使我方产生4到6个部队单位参战;

黄阿阵:游戏中最致命的法术,施法区域内的蚩尤军将受到重创。

三、完全攻略

第一章　祈神台

过关条件:占领敌军首都。

失败条件:小助被打败,或我方首都沦陷。

敌方兵种:工兵、飞斧兵、士兵、风妖。

我方兵种:工兵、弓箭兵、士兵、指南车。

本关宝物:药草×2、人参×3、灵狐尾、紫心草、凤凰羽毛、雪莲。

五千年前,恶神蚩尤为争帝位,与轩辕黄帝决战于涿鹿之野,在经历了80多场苦战后,蚩尤败下阵来,黄帝命应龙砍下其首级埋诸山中,并在周围设下符咒结界,防止其死而复生。五千年后,一个软弱的男孩小助,不小心使远古的恶神复生,并得到他的部分魔力,卷入了五千年的神话大战中。这一次,轩辕黄帝战死,魔神复仇的烈焰烧遍神州,小助被误为救世仙童,成为大家打败蚩尤的唯一希望。

此役要将能力较强的人员(小助、魁及大山)守首都左上角的村庄,抵挡想要进攻首都的敌军,让其余的人员带着指南车占领村庄及矿场,利用工兵占领右下方的村庄,生产粮食。一开始魔法城的重要性优于工业城,利用魔法城所制造的信仰点数,加强施法的能力。注意敌方的法力值,当已累积到蓝色的阶段时,就需派人守住首都,因为敌人这时候已经有能力对我军使用幻象术攻击。

在这一关中主要是对我方战力打基础,能练功就尽量练功,小助、大山及魁是很重要的角色,要积极培养他们。

第二章　青要之山

过关条件:占领敌军首都。

失败条件:小助被打败或阴风被打败。

敌方新增兵种:链锤兵、离魅。

我方新增兵种:长枪兵、灵猿。

本关宝物:人参、旋龟甲、凤凰羽毛、灵狐尾、乌鸦羽毛。

首都前的桥面上有2个两级和1个三级的离魅,先解决掉这3个棘手的家伙再说。将我方最强的一名角色摆在桥面前,堵住敌人,弓箭兵摆在后面,实行远距离攻击。如果在上一章找到灵狐尾,可以找一支天资为8或9的部队,用灵狐尾转职成天师,再利用符咒的威力让这3只离魅反叛,加入我军,再让他们保护阴风。利用指南车发掘左下角一处隐藏的赤

铜矿，将之升级成矿场。

占领首都右下角的村庄，与村里的村民对话，3 个回合后雷会加入我方阵容(如不与村民交谈则10 回合也会加入)。雷是炎帝之子，本名炎居，因为某种原因，丧失了某些记忆片断，他使一杆长枪，他加入后便能训练长枪兵，取得九大神兵器之一的鱼骨剑。过关后红衣少女阴风会加入，下一章开始可训练刺客。在首都左方的村庄与村民交谈，再到村庄前方用指南车搜索可找到隐藏的桃花村，与村中的老叟谈话，可学会训练灵猫的方法。地图右下方河的右岩有一格平地，搜索后可得到九大神兵器的鱼骨剑。

第三章　恶夜森林

过关条件：占领敌首都，解决森林妖怪事件。

失败条件：小助被打败。

敌方新增兵种：悍武士、盗贼。

我方新增兵种：巨熊、刺客。

本关宝物：药草×2、龙王角、龙之鳞、紫心草×2、灵狐尾×2、乌鸦羽毛、凤凰羽毛×2、旋龟甲、人参、雪莲。

如果此时的魁及小助都能达到四级的程度，对以后的战斗会轻松很多。

派小助及魁到森林，利用指南车侦察到森林入口处不远的村庄。听村民说中央森林中有只巨熊王。进森林收服白色的巨熊王后，我方就可以开始训练巨熊部队。地图中央的沼泽中有条隐藏的小龙，让魁去森林击败小龙得到轩辕战盔，之后小龙也会在下一章加入我方。小龙是神龙族的后裔，原是轩辕黄帝手下的一员大将，其元神被蚩尤禁锢在锁龙柱中。其飞跃能力大，攻击力强，是以后章节中很主要的角色。在首都南方的第一个矿地旁会发现九大神兵器之一的八牛弓，是大山专用的武器。

第四章　槐江之山(死守)

过关条件：撑过10 回合。

失败条件：魁被打败。

敌方新增兵种：巨人、战车。

不走进下方的人头马兵的范围，它们就不会发动进攻，要此注意不要让魁深入险地，以免丧命。让雷卡住桥头防止敌人前进，大山在后方射冷箭，阴风则捡拾一些快死掉的怪物赚取经验值，应该不难过关。

第五章　槐江之山(赌注)

过关条件：打败英招。

失败条件：小助被打败。

这一章小助是主角，如果在前面三章就注意对小助的培养，对付英招该不是难事。如果以前小助打得不多，这时等级不够，恐怕只能重头开始了。

第六章　槐辽之山(反击)

过关条件：占领敌首都。

失败条件：小助被打败。

我方新增兵种：人马族、战车。

本关宝物：药草×3、灵芝、人参、雪莲×2、旋龟甲、紫心草、仙桃、凤凰羽毛×2、灵狐尾。

在这里会遇到一支攻击力高达百八十以上的敌人，其余同伴也不好对付，如果有灵狐尾，可找个部队转职成天师，然后使用符咒能力将他们转化过来。如果没有灵狐尾，只好利用雷与大山守住右方的桥面，魁与英招则守位左方的桥面，本章提供40回合，可把握这个机会，好好练功。在右方的圆形绿洲处，可找到赵庄，与赵师匠交谈，可得到有关制造战车的资讯，可用指南车去侦察一下。在桥面的左下方村庄，得知轩辕黄帝的旧臣凤后聚集一批反叛军据守在不周山。另外，在首都上方侦察可得到阴风专用的武器小龙泉。

第七章　雷泽

过关条件：占领敌首都。

失败条件：小助被打败。

敌方新增兵种：水妖、战船。

我方新增兵种：雷兽、战船。

本关宝物：药草×2、灵芝、人参、雪莲×5、旋龟甲×4、紫心草×2、仙桃、凤凰羽毛×2、灵狐尾×2、乌鸦羽毛、龙之鳞×2、龙王角。

打败蚩尤军的夸隆后，大家决定到不周山去找凤后，以壮大反抗军的力量。在去不周山的路上，经过一片叫雷泽的沼泽，这里住着雷兽。英招建议捕杀雷兽，用兽皮做鼓。如果回答英招"如此甚好"，则我方全员士气增加10%，但得不到雷兽这一兵种。如果不同意英招捕杀雷兽的建议，则打败一只雷兽后，所有的雷兽都会加入我方，我方也可训练雷兽部队对付蚩尤的水妖部队。孰好孰坏，自己抉择。

行进时部队尽量走两侧的平地与森林，如果需要练功，可将人员通往右侧敌方的堡垒，利用堡垒练功，再派较强的部队前往左侧敌方的首都，要记得派遣一个部队守住我方首都，以防遭遇不测，另外派小龙或雷兽负责中央的沼泽区。在我方首都附近的村庄可得到"某日有道金光掉落在雷泽右上方数个小水塘中"的信息，在雷泽右上方由上往下数第二个小池塘调查，用雷兽或战船可得到轩辕战腕。在左方一处村庄中与村民谈话，可得到"河源村住着吴师匠，其造船技术一流"的信息，之后往最左方小池塘的右下方处侦察可得一隐藏的河源村，派天资在7以上的人与吴师匠对话，可得到吴师匠传授造船技术。注意对雷的培养，下一章他是主角。

第八章　不周山(突围)

过关条件：10回合内抵达不周山。

失败条件：雷被打败。

敌方新增兵种：巫工兵、石弩兵。

联络上不周山的义军，黄龙老人决定派雷将军带一小队人上山支联络反抗军，雷欣然接受。

让所有的长枪兵上战船，利用长枪兵对付讨厌的水妖，走最下方那条路线，之后往左直走到尽头，再转北前进直到上岸。将雷送上不周山山脚，对方会找雷单挑。打败守将甘后即可过关。此关左下方一长形岛的东西两端各有一村庄，接受东村的要求可得到3样宝物的讯息，在岛的南方以指南车搜索可得到灵狐尾等3样宝物。接受西村的要求可得到九大神

兵器的透甲枪的讯息，然后在岛的南山搜索可得透甲枪。

第九章 不周山(夹击)

过关条件：占领敌首都。

失败条件：小助被打败。

我方新增兵种：石弩兵、英雄。

本关宝物：凤凰羽毛、仙桃×2、人参、龙之鳞、雪莲×2、乌鸦羽毛×2、灵狐尾。

敌方已有数座魔法计量表已累积到蓝色的魔法城，别忘了派遣军队守城。在桥面的那一头会看到两个攻击防御都在160以上的悍武士，最好还是利用灵狐尾将他们转化过来，本章有河湾的地方颇多，最好制造一艘战船加强运输能力，零碎的小岛让水中移动力较好的小龙去占领。往北方河湾及森林之间最上方的村庄中可得到黄帝战靴在森林里的信息。在我方堡垒的右下方，森林内岩石壁之旁侦察可得一宝箱，内有轩辕战靴。过关后可得到"阴符经"，从此我军就能训练旗兵。尽量让我方人员升级，以应付下一章的战斗。

第十章　地狱谷

过关条件：找到并破坏敌军魔法连接点。

失败条件：小助被打败。

我方新增兵种：旗兵。

本关宝物：凤凰羽毛×2、仙桃、人参、龙王角×3、雪莲、龙之鳞、灵狐尾×2。

要解除囚禁将军的锁龙柱，必须破坏敌军的魔法连接点，于是大家来到地狱谷寻找连接点。

先造一辆战车解决沙漠不易通过的地形障碍，尽量在短时间内占领许多村庄，增加供养的数量，一旦供养数量足够后，先训练工兵将较靠近首都的村庄升级为农庄，接着再造战车和训练指南车，本关的重点在于3座隐藏的魔法连接点。派最强的角色留在首都。其余人马带指南车搜寻宝物及魔法连接点，分头绕进。魔法连结点内的守军不好对付，不要硬拼。往地图中央的正下方看，会发现一个在村庄下方的小湖泊，侦察到英招和专用武器掩月刀(九大神兵器之一)。

这3处魔法连接点分别在首都与右方堡垒之间的绿洲，派指南车侦察绿洲下方的草地，可发现敌军的一个首都，这也是魔法连接点。在地图的右下方的堡垒的正下方有片草地，此处侦察也右发现一魔法连接点。从我方首都的正下方到屏幕底端，会发现在山麓的旁边有一块绿地，在此侦察得到第三处魔法连接点。将3个连接点占领后就可破坏锁龙柱。

第十一章　英雄冢

过关条件：占领30个村庄或攻下敌首都。

失败条件：小助被打败。

敌方新增兵种：雷砷、骷髅兵。

我方新增兵种：神龙。

地狱谷之战后，反抗军势力逐渐强大起来，并回到逐鹿平原，伺机起义。蚩尤派出风伯率大军前来围剿，于是一场恶战又开始了。

本关的过关条件为占领30个村庄，原则上这并不会太难，唯一要解决的问题就是避免

已占领的村庄再被占领回去，还好这关的村庄大都聚在一起，选一些攻击力及行动力皆不错的兵种镇守就可以了。游戏一开始的骷髅兵打死后在下一回合又会复生，可用来练功。等觉得练功练得差不多时，只要砍死那个颜色较不一样的骷髅兵老大，其余骷髅兵喽罗就会自动死去。在我方打倒3个骷髅兵后，少典会出现加入我军，由他打死的骷髅兵就不会再复生了。本关的风伯实力极强，因此最好还是占领30个村庄过关就好了。

本关可找到应龙专用的武器化天戟(九大兵器之一)，其位置在中央大陆的沙漠区域中央。皇帝神器之一轩辕战甲，位置在地图最西北方的魔法城，过河之后往右调查即可找到。

第十二章　流坡山(埋伏)

过关条件:5回合内找到逃脱的密道。

失败条件:小助或少典被打败。

本章有些陷阱，关键在于如果侦察到一个隐藏的魑魅，那个位置就是秘密通道，只要杀了它，秘密通道就会出现。指南车是本章过关的依靠，千万别让敌人消灭了，所以事先要清除掉北方有威胁的敌人。

第十三章　流坡山(牺牲)

过关条件:少典连续打败4个敌人。

失败条件:少典在打败4个敌人前被打败。

这是悲剧性的一章，少典是本章的主角，也是他最后一场战役。在他打败4个敌人后，风伯就会上场，为了消灭这个极为厉害的敌人，少典使出以生命为能量的必杀之招，用他的生命杀死了风伯，完成了他的使命。少典死后，其心念不散，身体依然屹立于千军万马之前。

第十四章　流坡山(归剑)

过关条件:占领敌首都。

失败条件:小助被打败。

少典牺牲后，为了将他的七星剑归还给他的师傅张天师，大家决定去流波山找张天师。

本章是一个有决定性影响力的关卡，整个关卡的重点在于玩家是否能找到张天师这号人物。张天师住在地图东方零碎小岛的中央处。此关第六回合后我军就可训练战船了，用船将手持七星剑的魁载到右边海中的七星岛上，才能引他露面。第一次交谈后张天师会将七星剑送给魁。魁出村后再入村子，与张天师做第二次交谈，他会允诺在本章结束时加入我军(我方需收集4套轩辕战甲)，并带来轩辕皇帝最后一样神器——轩辕神剑。五项皇帝装备都出现后，才会引发下列几个隐藏关卡。如果没有找到张天师，上述的一切将不会发生，且直接进入第十七章。本章也是练功的好场合。

第十五章　魔星(妖塔)

过关条件:打败核心妖塔中的雨师。

失败条件;小助被打败。

敌方新增兵种:妖术士。

我方新增兵种:天师。

小助一行人到达魔星，要将外围的8个魔法城全部占领后才能进入中心的妖塔与雨师决战。每座魔法城中都有不同兵种的蚩尤军守卫，敌军的力量很强，要多利用兵种间相克的

原理战术，比较容易攻破。为避免敌军在我方首都附近施展幻象术，所以要留一位能力不错的人员守城。本章大多为水路，为了便于行动，要训练战船。可以拿下首都下方的村庄，将之发展成堡垒，然后训练战船以提升人员的行动力。本章可在核心妖塔与东北方的魔法城之间的下凹处找到硝石。找到硝石后就可训练雷火兵了。

第十六章　魔星(重逢)

过关条件：占领敌首都。

失败条件：小助被打败。

我方新增兵种：雷火兵。

由于小助率领的反抗军迟迟没有归来，魁与张天师率领的起义军已经败退到当初起义的祈神台，战场形势十分危险，但大家决心与蚩尤军战斗到底。

此章地图与第一章完全相同，没有什么特别困难的地方。开始时只有少量兵力，3个回合后小助会率援军支援。

第十七章　首山

过关条件：占领敌首都。

失败条件：小助被打败。

经历了多场战斗，少典和雷先继牺牲，与蚩尤决战的时刻终于来到了。

本关最大的特色在于之前所有困难的地形(如河流、山谷、火山、森林等)都在这里一起出现。大魔头蚩尤相当强，千万别让小助落单，最保险的作法是采用人海战术，慢慢跟蚩尤耗体力，只要我方人物的等级全达到了七级，应该不难过关。

第十八章　流坡山(归剑)

过关条件：占领敌首都。

失败条件：小助被打败。

眼看蚩尤就要被小助打败，风伯却挺身而出，替蚩尤接下了小助的招式，蚩尤趁机跑到逐鹿平原，召集了剩余的军队与反抗军作生死决战。

这是本游戏的最终章。那条大河是唯一不好对付的地形。敌方首都前方的那堆人马是蚩尤的主力部队，可能会在靠近蚩尤之前，就被这支部队消耗掉大部分的兵力。因此最好先攻击悍武士，跑得较快的人解决掉那些讨厌的石弩兵。

小助终于与蚩尤面对面决战了，这时雨师突然出现在战场上，原以为他要帮助蚩尤的，结果他突然出手打死了蚩尤，变成了雷。他说雷已死在魔星中，现在的他叫炎居，是炎帝之子，因被困在魔星中，才寻回自己的记忆，他的父亲当年被蚩尤战败后忧郁而死。现在他向小助发动挑战，要得到天下。打败他后，终于当了中原的皇帝。

三、游戏心得

秘技

在游戏中顺序按下 Ctrl、T、C、W 这 4 个键可听到一阵音效，说明秘技模式已开启(再按一次可离开)，画面左下角会出现鼠标的坐标，此时：

F1：将鼠标移向我方已行动过的兵种，按 F1 键可恢复此人的行动力；

F5：输入坐标后画面会快速移动到该点上；

F6:显示所有隐藏的宝物、装备所在的位置;

K:敌人在以后的战斗中一招毙命;

M:将鼠标指向兵种,按 M 记下此人,再将鼠标移向目的地,按 M 键就可瞬间移动。

野兽与乡巴佬

Beasts & Bumpkins

一、游戏简介



这是一款由 EA 公司出品的经营 + 即时战略类游戏。游戏支持 640×480×64K 的分辨率。游戏的画风细腻,无论是实时的晨昏变化、四季交错的苏格兰田园景色,还是那牧场上的吃草的奶牛、忙碌的农夫、风中旋转的大风车,这些小景物都表现得精致入微,加上怡人神思的音乐,让人乐不思返。游戏中共设定了 30 多个任务。讲述的是一个被国王放逐的流浪汉带着几个村民,来到一个蛮荒的岛屿阿奥特岛上,通过不懈地努力,建立自己家园的故事。

常用的功能键

P:暂停键,可用来作不少布置,节约不少时间;

Esc:呼出选单,以作存盘和退出,存盘时会以关数作为缺省名称;

方向键:移动视窗画面;

Ctrl + 鼠标:可强制攻击己方的单位(如挡路的单位)或强行砍伐一些树木;

Ctrl + 数字键:选择部队后,再按此组合键即可编组,以后只按数字键就可选择小组;

Shift + 鼠标:可添加小组成员;

Shift + 数字键:可立即显示小组所在的画面。

二、完全攻略

在浓郁的田园风情中,茵茵绿地,林木或疏或密,错落有致,白色乳牛三三两两出没其间。几个农民打扮的人,有男有女。让那个唯一的战士在周遭转一转,这里仍是一处封闭的

荒郊僻野，北边一扇大铁门还打不开。

游戏一开始要在一片空旷之地建立一个农庄，发展经济，开垦荒地，建设农舍、加工厂、磨房、牛棚等建筑，加大农业与畜牧业的发展。游戏要特别注意村庄的人口发展情况，特别是在游戏初期，人口的增长是非常重要的发展因素。一开始就要撮合几对夫妻，然后就要盖房子。建农场、修鸡舍等。在这里可真是时光飞逝、日月如梭，如不珍惜时光，没等房子盖好，小孩子就变成了老大爷。

好不容易，村子算是繁荣起来了。不过人多了事儿也就多了，一会儿有人偷面包了，一会儿又报告说有人偷牛奶了，因此要培养几个人出来管管治安。村子里人口数量和牛奶数量都成正增长时，于是想起魔术师曾经拾到一枚钥匙，也许能够打开北部的神秘大门。为了村民的安全，在村子的周围修建一圈栅栏并在方便出入的地方修建了小门。刚刚打开大门，就有恶狼和毒蜂冲了进来，魔术师用刚学会的火符消灭了它们。在向北探索的时候，敌人的几个士兵杀害了我方的士兵和魔术师，村民迅速组织起来，向敌人冲去。打败敌人后，烧毁了敌人的房子，取得了胜利。

随着农庄的发展，敌害越来越多，不仅是野狼和马蜂，甚至还有怪兽、龙卷风。如果防范不利，家园就要被毁掉。要建些了望塔，村里也要建设一些步兵协会、骑士协会、弓箭协会、巫师协会等组织，培养步兵、骑士、弓箭手和巫师，时刻防范敌人的入侵。另外也要把村里的事情办得更好。

村民

村民有男有女，男女特征在游戏中表现得尤为突出。男人们负责建盖各种设施，妇女掌管挤牛奶、饲养牲畜等工作。妇女在游戏中的地位举足轻重，缺少妇女，人口就无法增长，牛奶和苹果汁也无法获得，人们的士气也会低落，所以一定要注意保护妇女。而且有时女性村民还可保护男性村民。有时候普通的男性村民(如农夫和工人)不能主动攻击入侵者，而妇女却能拿石块攻击。女性村民在游戏中很是重要，不仅要生产，而且还要担负繁衍后代的职责。男性村民也不能置之不管，否则会因劳累过度和饥饿导致死亡，如果男性村民过少，同样也不能满足种族繁衍的需要。

食物和生活环境都会影响村民和工人寿命的长短。小孩和老人工作能力较弱，不能加入任何协会，只能进行牵牛和探索，老人不久便会死去。在“财政”菜单中可获取详细的村民状况资料。游戏中的士兵、牧师、巫师等人员是不需要食物和住宿的，且不会衰老，同时不参与生育。

建筑

培训建筑工人可加快建筑速度。建筑物之间不要过于拥挤，要留些空隙让村民穿行，方便生活和工作，有利于社会的发展。铺设道路能加快村民的行走速度，提高工作效率。面包房和水井的建设要紧跟人口的增长，而农场只需一间便足够了。游戏中的一些建筑如下：

茅屋：茅屋是小镇生存的基本需要，有了茅屋，村民就可安居乐业，否则露宿街头会减少寿命。同时，人口的增长也有赖茅屋的增长，一对夫妻配一间茅房。有了茅屋才能生育后代，否则小镇人口会越来越少。有了茅屋，也可以抵抗野兽的攻击。一间茅屋可容纳两三人。游戏对茅屋的要求都不低，所有建筑的规格都比较大。土地资源有限，茅屋少了人口增

长得太慢，茅屋多了又没地方种庄稼，没法养活那么多的人。

面包房：用于制作村民的主食面包。村民们每日都要花钱购买面包，因此是获得资金的重要来源。不过这也不是无本生意，它要有等量的小麦来加工面包。

麦田：为面包房提供粮食来源。麦田最好安排在面包房周围，这样在收割小麦后可很快送往面包房。小麦一般在春天播种，秋天收获，如果冬天来临还不收获小麦，小麦就会冻死。

水井：村中用水的来源。

围栏：可建造围栏来养牛，也可用来防御外敌。如果建设在农场周围，这样可为农妇采集牛奶提供便利，现金就可及时周转。

鸡舍：在生产面包和牛奶之前，鸡蛋是很好的食品。因此盖鸡舍也是解决食品来源的措施之一。以后多建几个鸡舍可免除人民挨饿，提高人民寿命和士气，也是创收途径之一。

农场：可以储藏牛奶，供村民饮用，因为奶牛是野生的，所以开农场养奶牛很是划算。

巫师协会：巫师协会只在游戏后期出现。把农夫送往巫师协会可培训出巫师，巫师在战斗中的杀伤力较大，是对付入侵者的主要力量。

市政大厅：把农夫送往市政大厅，可增训出收税员帮助收税，提高财政收入。

监狱：到游戏后期，镇上的治安情况会产生问题，经常会丢东西。把农夫送往监狱，会培养成执法官，加强治安。

步兵协会：游戏中会有敌人和野兽入侵，让一些村民进入步兵协会可培养出步兵。

弓箭协会：与步兵协会相似，可培养出弓箭手。

小丑协会：用于培养小丑，小丑可活跃农夫们的紧张气氛，大幅度提高士气。

骑士协会：可培训骑士，但必须是男性公民。

马圈：可培养骑兵，比骑士还要凶猛，但需要先培养骑士。也就是说马圈相当于骑士的升级之处。

教堂：可增养牧师，牧师不参加战斗，但可埋葬尸体、治疗伤员及受伤的动物，还可以扑灭火灾。

了望台：可提高防御能力，抵御怪兽和敌人的入侵。要经常对了望台进行维修，以防敌人来犯。

酿酒厂：采集的苹果可在这里加工成苹果酒，村民们喝了以后士气会大幅增长，也可以增加收入。

建筑协会：培养农夫为建筑工人，建设房屋效率增长一倍，成为职业建筑工人后，也可回建筑协会解约还原成农夫。

时间

游戏中白天的时间是晚上的两倍以上，一昼夜就是一个季度，右上角的一个变化的图标可让人容易地看到所处的季节。

食物

食物是生活的必须品，所有村民和建筑工人等都要依赖食物生存，但军事人员可不吃不喝。一开始要先建 4 个以上的鸡舍，每个鸡舍一季度才产出 1 个鸡蛋。在有了建筑协会后，可建造面包房。面包房是食物的最主要来源，而面包的原料则来自麦田，在面包房附近要留

出一块空地种麦子,一间面包房配 9 格麦田即可。麦田在春天播种,秋天收割。有了牧师施展快速成长的魔法,也能使其在瞬间成熟。由村民自动完成麦田收割和磨面的工作。在建造了农场后,可建造围栏和栏门,以便妇女能定点挤取牛奶,同时也可保护奶牛的安全,免受其他动物的攻击。围栏的面积要在 5×4 以上,安置在农场的前面,栏门对准农场的门,以加快采奶的速度。牵牛只需 1 个村民即可。多了反而不便。奶牛会自然繁殖,一般不会绝种。游戏后期可让妇女采集苹果,酿成苹果汁。饮水可通过小水池或水井获得,村民们对水的需求量相当大,要多建一两个水井。野外有不少药水,也可供食用,但有些是有毒的。村外长的各种蘑菇中,红色的可以加满生命力,蓝色的没有什么用,灰色有剧毒。

瘟疫

在游戏的中后期,瘟疫将会产生很大的问题。瘟疫发生的原因有三:一是尸体没有获得安置;二是敌人的攻击所致(如僵尸与魔法等);三是游戏的刻意安排,这种情况令你避无可避。防治瘟疫的方法则有二:一是通过教堂培训两个以上的牧师(因为法力需要时间恢复),让他们埋葬尸体和施法治疗;二是传统的隔离方法,让获得瘟疫的人远离村镇;三是预防法,让快死的人到野外安享晚年。

金钱

游戏中的金钱来自村民,也用于村民。只要精明地投资建设,使人口膨胀,人们生活快乐,大量的金钱就会通过卖出食物、教堂的捐款和收税获得。市镇大厅可培训收税员进行收税,最好让他站在人来人往的路口。在“财政”菜单中可调整各项价钱,只要村民不抱怨,调高一些也没有问题。在野外的一些角落里也能寻获金币和宝物。

犯罪

犯罪是社会发展的副产品。开始只是咒骂、偷窃和殴打,进而出现谋杀。可通过监狱培训一批执法官,让他们在市镇巡行监视,对违法者加以严惩。在“财政”菜单中可对四项犯罪设定罚款、监禁、姆指夹和死刑等四种惩罚。

谜题

游戏中有不少的谜题,解决方法主要在于寻觅(要小心陷阱)。

战争

战争几乎是社会发展的一个必然现象。在游戏初期的关卡中,战斗只是发生在人与动物(狼和大黄蜂)之间,逐渐将会碰上僵尸、蝙蝠、魔鬼和敌国的各种士兵。当敌人和野兽袭击时,一般会专门攻击农妇,此时不要乱跑,最好是躲进茅屋。茅屋可以暂时躲避敌人的攻击。为了战斗胜利,需要组建军队。由于每个协会只支持 6 个会员,所以一般要多建几个步兵协会,以增加士兵的数量。步兵在初期用途较大,在游戏后期会被弓箭手和骑士所代替,进而产生强大的骑兵和懂得多种魔法的巫师。再配合几位牧师的辅助,可使军队变得无坚不摧。不过,在发生战斗时,牧师和巫师会自动离开战团,站在远处观望,尤其是当战斗发生在己方的村镇内,牧师常常会不知道跑到哪里去,因此最好能编组选定,方便游戏中寻获控制。军队可使用游击、诱敌等战术,或让弓箭手和巫师利用阻隔进行远距离攻击(牧师的瘟疫魔法也不错)。其实那些普通的男女村民都有一定的攻击力,若人数众多就能团结起来,足以消灭一般的侵略者。

魔法

巫师和牧师共有10多种魔法，如火球、闪电、侦察、传送、恐惧、召唤僵尸、灭火、治疗、瘟疫、特殊、保佑等等。

巫师的闪电魔法攻击力甚强，但每施展一次便会减少600枚金币。恐惧魔法可使敌军四处逃串；侦察魔法可通过发射魔眼扩大可视范围。

牧师的特殊魔法可增强受法者的防御能力；快速成熟的魔法会让谷物在瞬间成熟，不必担心错过播种的时间；牧师的保佑魔法有治疗的作用。

三、各关攻略

第一关　从头做起

我让善妒的国王放逐到这个小岛，一切都需从头做起。要利用手头的资源建设村庄，使农民的数目增长到6名，并喂养4头奶牛。

此关会有许多信息提示，屏幕上方有个很重要的看信息的功能键。鸡舍要建造4个以上，可安放在小道的拐角内。可把原有的男性农民都培养成建筑工人（需要75枚金币签约，而且可以毁约），让他们建造一间面包房、一座农场和六七所茅屋。等右上的标志变成白花（表示春天）时播种。围栏要围大一点，5×4以上，留1个栏门就够了。村庄右边可找到3只奶牛和1个银质圣杯，如果把圣杯带到飘扬的族旗旁边，可获得5000枚金币，把奶牛带进围栏里要关上栏门，奶牛会产下小牛。

第二关　小小发展

经过经营建设，使财富增加到15000枚金币。

这关会有大黄蜂来骚扰，由于建筑工人没有攻击能力，不能杀掉大黄蜂，因此不要将农民都转成建筑工人。树木用Ctrl键强行砍伐后会留下树根，但过一段时间就会消失，这样就能在上面建筑。当人口发展到一定数量后就可组织一批村民往上方和右上方扫荡，干掉一些狼和一个产蜂的蜂巢，可得到不少金币，还有3瓶红色的药水，可补充村民的生命。

第三关　黄金圣杯

要获得25000枚金币，如果能得到守卫森严的黄金圣杯，则任务会相对简单一些。

此关增加了水井和步兵协会两种建筑。水井供水量不大，可建两个，士兵不会衰老，也不用吃喝，只会打仗，不参加杂务和生育。附近有不少的金币和奶牛，但有野狼守候，最好多派几人探索。

第四关　真假圣杯

此关可恶的老国王已死，要获得另一个圣杯，以得到更高的权力。

组建一支军队，在上方得到一把魔法钥匙，用它打开一扇魔法门（打开前先存盘），消灭掉里面3个僵尸。那些骷髅标志是魔法陷阱，不要触碰，拿里面的银质圣杯时会收到一封信，告诉这是一个假的圣杯。这时在地图最上方的一个方城会打开一扇门，里面可得到真正的圣杯。

第五关　圣剑破僵尸

一股黑暗的敌对势力出现了，此关要求寻找一把传说的圣剑，消灭敌方控制的僵尸，同时注意保护妇女。

僵尸会不断从右边的一个僵尸墓地中跳出，而大黄蜂又会不断从下方的一个蜂巢中飞出，尽量不要让妇女受到伤害，把原有的士兵充分使用起来，并保持在两名以上（但要注意生育问题），等村庄发展到一定时候（按下P键暂停后，还可进行播种等工作），要组织部队去消灭蜂巢，再继续往左干掉6名敌方步兵，就可得到传说中的圣剑，只有拿到圣剑的士兵才能把僵尸墓地摧毁。村子下方的一个山谷里有堆金币，僵尸墓地附近有两堆金币。

第六关　正面交锋

与黑暗势力正面交锋的机会来了，要率领军队把一个城镇里的敌人铲除。

此关没有骚扰，也没有时间限制，可自在地经营。在村子的左右两边各有一堆金币，并隐藏着奶牛。尽可能地组织一支6人以上的部队，带上巫师往下走，不久会发现另一堆金币，但那是陷阱，不要接近。在金币的右下角处有只凶猛的食人魔鬼，让步兵围而歼之可得到一本魔法书，使巫师得到探测陷阱的能力。上方的陷阱中最可怕的是火焰陷阱，可让巫师先探测，再用火球击毁。绕了一段路，可先找到敌人的城镇，将其摧毁。

第七关　牧师的出现

要赚取一定数目的金币。

此关有间教堂，可培训出牧师，牧师可治疗受伤的村民，扑救建筑物的火灾，安葬死尸以防止瘟疫的流行。由于牧师遇到战斗时会躲藏，最好将他们编组，以方便寻找和控制。让军队杀入右边的森林可找到3个圣杯，并有个小谜题，答案是将第一个圣杯与第二个圣杯交换，便可得到一笔可观的财富。另外在第一个圣杯左上角和村子的右下角各有一堆金币，只要赚够25000枚金币便可过关。

第八关　瘟疫流行

此关要求获得20000枚金币，并将敌人的村庄西普利通摧毁。

如果不能及时处理好尸体，会引起瘟疫流行，得病的人会在一个季度的时间里死去，要多培养几位牧师，让他们安葬尸体治疗瘟疫，同时巫师的快速成熟的魔法会让谷物在瞬间成熟，这样就不必担心错过播种的时间。在附近有些金币，但也有狼在那里守候。在左边远处有座敌人的村庄，他们可能会派人骚扰你，要派军队抵挡，并把他们彻底消灭。

第九关　心灵传输神庙

要将一名巫师学徒送往伊则尔心灵传输神庙学习，以获得更强大的魔法力量。

此关只有一名巫师，不能让他死去。他的召唤僵尸魔法不要轻易使用，不然有可能反为僵尸所害。要让军队保护巫师往上走，杀掉一些兽类后，找到一本关于火球术的魔法书，并用它来破坏一个魔法阵。然后还要摧毁一座敌国的村庄，获得一根魔法钥匙，用它打开群山中的一扇魔法门，才可进入那心灵传输的神庙。

第十关　知识宝塔

敌人已经占领了重要的知识宝塔，要求用隐形之法避开巨人，将宝塔摧毁。

村子下方就是知识宝塔的所在之处，不要贸然接近，否则容易丧生在守塔巨人的手下。要先赚出一两万金币，再到右边的修道士处购买一把铁铲，用它打开上方的迷宫。在迷宫里有不少僵尸、蝙蝠和黄蜂。因为不能培训牧师和巫师，要建立一支强劲的部队。迷宫里有3个机关，可得到一把圣剑，将僵尸墓地摧毁，同时还可发现一座神庙，可将部队传送到森林的

某处，那里有件神奇的斗篷，让一名士兵穿上这神奇的斗篷，到村庄下方烧掉知识宝塔。

第十一关　青春之泉

本关的目的是寻找敌人并将其消灭。

这关增加了不少新的建筑，要尽快发展人口和军事，不用急着盖农场。敌人会经常从左上方来骚扰你，要顶住。在市政大厅里可培训收税员，有了收税员就可增加增入。上方有只狼守住3堆金币，还可找到一把钥匙打开青春之泉的大门，饮了青春之泉的泉水可让士兵恢复生命力。只要把左上方的敌人铲除即可过关。

第十二关　了望塔之战

要先保护自己的一座了望塔，不能让敌方派出的爆破人员将其炸毁，然后设法从监狱里救出我方的一名爆破人员，派他去炸毁敌方的一座了望塔。

一开始要派站在面包房前的两名士兵守护右上方的那座了望塔。或是让他们直接守在了望塔前，也可让他们到村子的下方寻找一个山洞，让他们站在山洞口等敌方的爆破人员前来送死。敌人的爆破人员会不断出现。要发展城镇，并组建一支军队，派他们消灭附近的大黄蜂和野狼。敌方的了望塔就在村子的左边，要先将守护它的敌兵全干掉，再派军队到村子右边的森林深处，那里有个由树木围成的圆圈，其中有几棵树可用Ctrl键强行伐去，这样就打开了一个缺口。进入后会遭到2名食人魔鬼的攻击，消灭它们后，通过里面的神庙把士兵传送到监狱处，把我方的爆破人救出，这时敌人会派出一名勇士截杀这位爆破人员，阻止他前去爆破了望塔，因此要小心应付。

第十三关　施放瘟疫

使用和平的方法，将无耻的润窝木部落消灭掉。

村民们正在建设的是建筑工人协会。在村子下方一排树木后有金币，在左面有个迷谷，派军队穿过迷谷可找到一间修道院。在那里用10000枚金币可换得一本有关瘟疫的魔法书。然后让两、三名牧师到右边隔山施法，就可逐渐把无耻的润窝木部落消灭。敌人方面也有一名牧师，要轮流施法才能解决。

第十四关　敌人的诅咒

你的村镇受到敌人的诅咒，僵尸和瘟疫不断冒出，骚扰村民。要是村民降到3名以下就要失败，同时要保护教堂不被摧毁。

盖了两间茅屋后要派一人当牧师，以治疗受伤和染病的村民。僵尸的攻击目标主要是教堂，受损的教堂可让建筑工人修理。坚持一会儿，诅咒就会消失。

第十五关　恶魔的城镇

本关的目的是找到并摧毁恶魔的城镇。

右上方有个岔口，先派军队走左边。扳动一个摇杆机关，打开在村子左上方的一个魔法门，杀掉里面的3个食人魔鬼，得到几堆财宝和一本有关探测陷阱的魔法书。然后让巫师边走边探测，在岔路口往左，扳动另一个机关，打开右边的敌方城门，在外面把军队解决了，再进城扫荡村民。

第十六关　拯救大口袋

我方资深的收税员大口袋伯利被抓住了，要在行刑前把他救出来。

此关有时间限制，要尽快发展。在右边有僵尸和金币。在上面一排树木后有奶牛和一把钥匙。可打开右上方的魔法门。最好把敌人引出来攻击。然后在敌城内右上角找到另一把钥匙，打开左边监狱的门，救出收税员伯利。将他救出后，他立刻会向救他的人收税金。尽管这样，还是要把他送到市政中心。路上会有一名敌兵拦截。

第十七关　蝙蝠森林

本关的目标是获取40000枚金币。

我方村庄座落在蝙蝠森林中，在右边的树林中会不断地飞出蝙蝠发动攻击。同时，还会不断发生瘟疫。牧师在此关的地位尤为重要。左侧有3瓶药水，蓝药水可补充法力，绿药水则是毒药。

第十八关　奶牛内爆症

此关的任务是带患病的奶牛看医生。

本关唯一一头奶牛在上方的敌国中。防守的敌兵很多，要将他们引出来消灭。将敌人消灭后，让一位男性村民去牵牛，然后把他训练成士兵，再组织成一支庞大的军队去左面的树林。树林里有很多动物会出来袭击。一定要把奶牛给保护好，把它安全送回左下方的医生处。

第十九关　以一敌二

本关的任务是消灭敌人的两座城镇。

由于会发生瘟疫，在建5间茅屋后，就要早早建教堂。两座敌镇座落在正上方和右上方，敌人会经常来骚扰，要坚持住。有时可用建筑来抵挡一阵子，争取防御的时间。

第二十关　大盗罗宾

本关任务是寻找并杀掉大恶盗罗宾。

在这关几乎所有的建筑都能建造了。建造了骑士协会后就可建造马厩，派骑士进入马厩，可培训出骑兵。骑兵是最强的近战部队。派小丑到人多的地方就可娱乐大众，提高人民的生活质量。在种植苹果树后才能酿制苹果汁。罗宾和他的部队藏在左边的森林中，人数不是很多，只需一名牧师施展瘟疫魔法，或让一名巫师施展闪电魔法即可解决。在敌人的藏身处上方有一把钥匙，用它可打开左边宝藏的魔法门，但要小心里面的陷阱和动物。

第二十一关　狡猾的巫师

从狡猾的巫师那里得到进入敌城的钥匙，并把敌城摧毁。

一开始会受到一些巫师的攻击，要小心提防。在右边有个巫师之镇，将巫师协会烧掉，可出现一神庙，进入后可得到一把钥匙和一堆金币。返回后再往上走可来到一大城镇，先让弓箭手和巫师隔墙攻击，再用钥匙开门攻击。

第二十二关　吸血鬼伯爵

本关的任务是杀掉吸血鬼德颇拉伯爵。

此关会不断出现动物袭击我方村民，最好建些教堂。吸血鬼伯爵在右侧，先不要攻击，否则是自讨没趣。在吸血鬼藏身之所上方有条隐蔽的小道，那里有不少的陷阱。队伍中要有巫师和牧师。小道通往一座神庙，传送后可得到一个圣杯。返回后，将圣杯交给左上方的修道士可得到一个十字架。只有拿着那十字架的士兵才可伤害吸血鬼，并不怕它的魔法，但

仍然会被僵尸和蝙蝠咬伤，所以要派部队护送，并让牧师补血。

第二十三关　巩固阵地

本关的任务是获得40000枚金币，喂养15头奶牛。

往右边有个僵尸墓地，僵尸会不断出来吸血。在左上方有座敌镇，那里有不少金币。同时还能在敌镇上方得到一把圣剑，这样就可解决僵尸墓地的问题。战斗结束后，金币数容易达到目标，而奶牛数不易达到目标。可在村子中扩大围栏的面积，并到僵尸墓地和敌镇附近搜寻奶牛，把它们带回围栏中，然后过个五六分钟就能达到目标了。

第二十四关　危险的婚礼

要保护自己的儿子和盟友的女儿前往圣教堂举行婚礼，最好能够得到韦伯福斯巫师的协助。

在公主的出发点似乎只有上下两条道路，下方通向一个僵尸墓地，里面的僵尸能让人染上瘟疫，不要接近它们。上方有些凶狠的黑暗之狼，也不要打扰它们。其实可直接穿过左边的一排树林，然后绕到左下方一处隐秘小道找到韦伯福斯巫师，并得到两本魔法书和两瓶药水。然后一直往上走，就可发现一座神庙，但不要贸然进入。附近有不少陷阱，让巫师用探测陷阱的魔法显出陷阱位置，再小心地进入。神庙把你们传送到另一头，王子就在左上角。王子下方有两条路，走左边较安全，但要小心在路上有埋伏的弓箭手。绕了一个大圈子。来到公主身边，接着一起往左下突进，不久就可步入教堂。完成这段危险的婚礼。

第二十五关　大义灭亲

为了人民，在规定的时间里占领亲家的3座军事建筑。

此关有时间限制，在两个季度里队伍并不算强大(没有牧师和巫师，所以任务较难。超能戒指可增加佩戴者的攻击力，给骑兵较为恰当。敌城有4个门，每个门都有不少的陷阱，其中最麻烦的是门中间的火焰陷阱。可先派一名步兵直冲正门，让他死在门中间的火焰陷阱上，利用他的尸体把火焰陷阱烧毁，同时引出部分敌兵，用弓箭手发动攻击，让他们死在自己的陷阱里。等火焰熄灭，再命令部队冲入敌城，让旗手靠近建筑物的门口，便可占领。

第二十六关　巨人笛富

解救勇猛的三倍骑士，杀掉挡道的巨人笛富。

往左边有座僵尸墓地，在左上方的森林深处有把圣剑。在左下方远处有一修道院，要巫师带20000枚金币前往才可得到传送的魔法。用传送魔法可进入修道上方的监狱里，扳动一个机关，打开一个狱门，救出三倍骑士，然后继续往上走，巨人笛富就在一座山的后面。只有三倍骑士才可清除挡路和巨石。但实际上他是没有能力独自对付巨人的，他一死，游戏就会结束，你要派别的军队进去解决巨人，也可派弓箭手隔山射杀巨人。

第二十七关　冉笛巴王

任务是杀掉出卖灵魂的冉笛巴王。

在右下方有座城镇，冉笛巴王会先派兵攻击它，不用管它，先发展好自己的事业。在海中可得到一本火球魔法书。在左下就是冉笛巴王的城镇。

第二十八关　捍卫领土

此役的任务是保护城内所有的建筑物不被敌军摧毁，并将敌军全部歼灭。此役只有一

昼夜的时间准备战斗。

城堡内有5座建筑物、6个城门口。敌人会分4路从各门杀入,上方是骑兵,下方是骑士,右方是弓箭手,左方是步兵,总共约20人,而游戏之初我方只有12个农民和8000枚金币,只能充分利用。在战斗中,敌方的骑兵和骑士将会分别攻击你的步兵协会和骑士协会,而弓箭手和步兵则从旁协助,专门攻击你的队伍,但不会攻击你的建筑。由于保护建筑物是首要任务,所以要先解决敌方的骑兵和骑士。可先用3000枚金币购买一个火焰陷阱,放在上方左角的门口,以“陷害”敌方的骑兵。然后再用剩余的5000枚金币培训1名牧师、3名巫师和6名骑士。将牧师编为第一组,站在弓箭协会与骑士协会之间,将巫师编为第二组,站在教堂附近,将其余人员编为第三组,守护在步兵协会的旁边。战斗开始时先不用管上面的步兵协会,因为第三组自会处理(火焰陷阱已让敌方骑兵伤一半血)。应该陆续单独选择3名巫师,让他们施展“闪电”魔法,准确击杀从下方中门进入的敌方骑士,只要将骑士杀光,这些巫师便完成了任务。这时第三组应该已将敌方骑兵全歼,再命令他们攻击敌方的步兵和弓箭手。同时,让牧师在附近游走,吸引敌方的弓箭手和步兵的攻击,并施展治疗魔法,辅助队伍。最后,还可能要四处搜寻(包括树的背面)敌方的余孽,直至全数歼灭才可以过关。

第二十九关　寻找圣杯

此关要求寻找一个被巨人守护着的圣杯,并带到圣泉中装满圣水。

这关要先把村庄建设好。村庄左方的森林里会不断冒出黑暗之狼来骚扰,因此要尽快建立一支军队保护村民。在这一关中的牧师是没有疗伤能力的,但可利用“特殊”魔法暂时增强村民的防御力。穿过森林和陷阱,来到地图左上方的尽头可得到一个防火戒指。让弓箭手戴着防火戒指踏过图右上角的一条火道,准确地射中一个靶子的红心,便可得到一个大增防御力的上帝之盾。在村子左边的树林中打开了一个缺口(有魔鬼标志处)。派一支队伍进入缺口,让牧师施展特殊魔法,保护队伍通过钉板陷阱,然后围攻一名巨人,干掉巨人后就可得到圣杯。再派一名妇女到地图右边火道下方的教堂,与一位孤独的修道士聊天,可得到一把魔法钥匙。用钥匙打开地图上方的魔法门,让军队带着圣杯通过。再选择靠下的路杀入,就可以找到圣泉而顺利过关了。

第三十关　古代遗迹

此关任务是找寻一座古代遗迹,用血和魔法控制地下魔鬼,协助你将敌方总部城镇帕帛顿摧毁。

此役的探险队伍可由1名妇女、2名巫师和3名骑士组成。要保护好这2名巫师的安全,不能让他们全死掉,否则任务将失败了。队伍来到右下的群山中,可找到4条道路的入口。在第一条路内有1000枚金币,由于有陷阱,所以要派一名队员靠着右边的山进入拾取。在第二条路内有一本探索陷阱的魔法书。在第三条路内有一本闪电的魔法书。在第四条路内有不少陷阱和岔口,可使用探索陷阱的魔法,小心防备动物的袭击,最后来到设有黑暗祭坛和僵尸墓地的古代遗迹。派1名勇士站在黑暗祭坛中心,待夜色来临时,让巫师施展闪电魔法焚化勇士。这时祭坛的左边电闪雷鸣,然后爆出一只长有双翅的地下魔鬼,它可对攻击目标作出毁灭性的空袭,但只会听从你一次,因此不到关键时刻不要使用。在遗迹的左边有一座神庙,不用理会外面的围墙,直接走过去便可回到城镇。城镇的左边有本召唤僵尸的魔

法书,下方有枚超能力戒指。左下方便是敌人最后的一道防线,即帕帛顿城。这座城镇的四周都被围墙封锁,但其中有一面围墙是可以损毁的。可先把自己的城镇建好,再利用魔法隔墙攻击,并结合人海战术攻入即可。

四、游戏心得

先键入"Kneelbeforeme"打开秘技模式,按以下键可得到相应的秘技:

G:无限金钱;

Ctrl+F6:显示整个地图;

0103:拥有更多更好的农夫。

银河英雄传说ⅢSP

Space War Simulation 3SP

一、游戏简介

这是一款纯粹的战略游戏。是《银河英雄传说》系列的第三代。《银河英雄传说》是日本著名作家田中芳树的一篇幻想小说。它虚构了一部宇宙中辉煌的战史,成为日本久历不衰的畅销小说,而且有关卡通动画、电脑游戏也相继问世。《银河英雄传》Ⅰ、Ⅱ的推出,掀起一股空前的"银河英雄热"。第三代推出后,经汉化并移植到PC机上,使PC玩友也能欣赏这部科幻小说,也是一件快事。游戏的作战设计颇具特色。音效系统也相当不错,除FM音源外,还支持LA音源,曲风则与卡通相同,采用古典交响乐,听起来十分辉煌雄壮。

二、完全攻略

部队的选择

玩家可在帝国军或同盟军选择一方进行。在游戏中指挥己方舰队逐个占领星系,消灭敌军有生力量,最终占领敌军主星系、迫使对方投降,从而建立起不同的社会制度,既可以重建统一宇宙的强大帝国(选帝国军一方),也可以推翻专制统治,建立自由民主的制度(选同盟军一方)。

游戏模式

游戏分为战略模式和战术模式。战略模式下,可令提督组织舰队、在预定星系集结部队,或是进行输送和驻留星系等后勤、防卫工作。好在只要在同一星系,行星上所留舰船物资等将自动补给受损部队,而无须逐一下命令催促。所以,在前线建立一个巨大"补给站"(即将后方舰只集中于某处),就能始终保持全员战斗队列,轮番发起进攻,不给敌人以喘息的机会,这是致胜的要诀。由于无论什么军事行动都要花钱,所以保证一定的军费余额,防止赤字是非常重要的。营运能力高的提督负责税收、生产等工作是非常必要的。如帝国军中营运能力高达129的修特来,即使让他抽重税,也能保证治安的大致平静,换了别人,某些星系恐怕就会发生叛乱,脱离你的统治了。同样,同盟军中原税收官并不理想,但司令官杨威利身边的菲列特利加的营运能力与修特来不相上下,如果将这对情侣拆开,让她主管营

运,也能达到同样的目的。同盟军中另一位提督卡介伦的营运能力达到 132,但要靠他去生产舰队。

如果在星系内发现敌方舰队,将进入战术模式。三维空间简化为二维平面,但仍不失空间战的新奇感。首先,舰队要派出索敌舰进行索敌,因为舰队自身的索敌范围有限,等发现敌人可能已经挨打了。发现敌舰后要准确下达战斗指令,不同的舰只攻击射程、威力都不同,这也和舰队队形有关。舰只有三种进攻性武器,黄线为光线炮射击范围,红线为飞弹射击范围,而蓝色圆线则为战斗机攻击范围。当然也可以向战舰下达自动择敌或防御的命令。

舰只

游戏中舰只分为战舰、高速战舰、航空母舰、巡洋舰、驱逐舰、修复舰、补给舰 7 种。旗舰必须为战舰或高速战舰,其本身具有较好的防御力和光线炮火力。驱逐舰飞弹威力较强,航母无论攻击力还是防御力都相当高(当然造价也相当高),其战斗机攻击令人惊心动魄,有时达到一轮攻击毁灭一支部队的威力。巡洋舰威力居中,但其远程飞弹的首轮攻击力可与航母的战斗机群攻击相媲美。修复舰负责在每一回合自动修复受损舰只,直接下令命其专门修复某些舰只也可以,但修复能力随修复部队的剩余多少而定。运补舰负责在每一回合补充弹药,当然也是有限的。但在作战中,特别是几支舰队联合作战,修复舰和补给舰是不可缺少的。这两种舰队没有攻击能力,防御能力也很低,而且经常是敌舰攻击的首要目标,所以在作战前应给其下达特殊指令,命其移动,远离战场,这样既不会受损又能够确保其工作范围,掌握好这个尺度非常重要。

阵形

游戏的排兵布阵很有特色,这一点在原著中也占相当份量。小说中,对一场双方主要人物莱因哈特与杨威利的大对决,竟不惜大量笔墨对双方阵式进行描述,其庞大阵容让人咋舌。游戏中也有 8 种阵式,攻防能力不一。比较常用的几种如圆锥阵、V 型阵等。

圆锥阵的攻击力很强,旗舰当头,巡洋舰殿后,正前方十厘米内(屏幕距离)皆在攻击范围内,且各舰种威力尽显。但是这种阵型防御力不好,特别是把旗舰暴露出去,成为敌方众矢之的,弄不好造成旗舰被毁、舰队覆没、指挥官生死未卜的惨剧。

V 型阵是让旗舰处于后面,两翼向外伸展,顶头两支航母舰队可先入敌阵充分发挥战斗机群强大毁灭力,其后巡洋舰等亦可远程攻击,旗舰也不会太早遭到攻击,更甚者 3 支摆出此阵型的舰队可将一、二支敌舰队包围起来打,使其逃出去,然后一阵狂轰滥炸。这种阵型作为攻击状态略显威力不足,但防守却相当不错。

其他阵型也各具特色,除了这 8 种阵型外,游戏还可自编阵型,真是随心所欲。

战斗

战斗中,首先要明确敌方实力。索敌分三个阶段,先找到敌方舰队位置,然后察出其舰种,最后察明敌舰番号、旗舰位置及指挥官。作为舰队提督,根据移动、回旋、占领、防御等能力不同,作战、移动范围也有大小,应予充分注意。如果是一对一的作战,玩家要预测出敌舰下一步方位,通过战斗指令尽可能使全舰队战斗方向指向敌舰,这一点很不易做到,即使频繁存取也很难做到,因为程序每次行动的可能性并不固定。战斗范围分蓝圈和红圈,在蓝圈内移动,可完成 360°回旋,出蓝圈则无法保证,要依据提督能力而定。最好 3 支以上舰队进

行联合作战，以多胜少，围住敌舰队打歼灭战。战斗中如果舰队士气低于50，全舰将无法战斗。此时只有马上将其移走，否则只有挨打。旗舰受重创，全舰队士气会下降很快；若旗舰被毁，则全舰队覆没，指挥官及其副官将下落不明，隔几个月也许会在主星重新出现，也许被人在太空中发现尸体。

战术模式

战术模式除舰队作战外，还有星球的占领和防御。虽然星球防御对舰队威胁不大，但若同时占领星球和攻击敌舰队，总会有首尾不能兼顾的感觉。最好的方法是在战术模式中丢开敌星球，先歼灭敌方舰队，让星球的占领在战略模式完成，既快又省心。同样，如果玩家处于守势，就要想方设法将敌舰引至星球附近，让星球防御辅助舰队攻击之。

战术模式共有十个回合。如果舰队无法战斗，可直接用撤退指令，但这是全体撤退，而且容易把副官丢掉，实不可取。唯有尽力拖满十个回合，回到战略模式，再用移动指令，使士气低落的舰队转移到附近星系，才能确保一定的安全。

后勤

后方生产亦十分重要，现代战争打物资、打后勤，此游戏也不例外。一方面要多占有星系，增加税收，另一方面要集中力量生产修复舰、补给舰等重要舰只，同时让营运能力高的提督不断向前线输送舰船。在最初几战一般舰只都不足，此时，在主星系附近的星系查看一下，必有惊喜。

游戏以主星系被攻占为终结，不但要迅速直扑敌方主星系，也要留心进攻路线的连贯。万一后路被敌军切断，在外作战部队将陷于十分危险的境地。所以，最保险的方法是消耗敌方舰队的有生力量，然后再发动反攻，这时敌军已无还手之力。由此，不妨找个要害之地打场大战。将舰队分为梯队连续进攻，以达到消耗敌有生力量之目的，当然也要尽量保存自己的实力。

人物

这款游戏的主要特征是特别突出提督的能力。游戏的内容和乐趣在于熟悉每一位提督，按照提督不同的专长分派任务，这样才能真正感觉到将领的强弱和性格。从整个提督的能力、素质来讲，帝国军要比同盟军强得多。帝国中是清一色的职业优秀军人，而同盟中则是一批自由战士、良莠不齐，其中既有亚典波罗、伍蓝夫这样的名将，也不乏巴格达胥那样的墙头草类人物。通过适当的文字简介介绍其中的几个主要人物，这样在游戏时就不是仅靠一些数字去指挥陌生的名字。

双方的主要人物，是帝国的莱因哈特和同盟的杨威利。

莱因哈特·冯谬杰尔出身于末落的贵族家庭。他的父亲为了钱把他的姐姐安妮罗杰嫁给了帝国皇帝佛瑞德李希四世。为了从新无忧宫中救出姐姐，他和好友契可菲尔德吉尔菲艾斯一起从军。他们的目标不只是将军或元帅，而是要效仿银河帝国的始祖鲁道夫，靠自己的力量来得到宇宙。帝国历486年，克洛侯爵刺杀皇帝未遂，发动叛变，奥图冯布朗胥百克公爵被授命平叛，胜利后晋升为元帅。渥佛根米达麦亚少将因为处死杀害平民的布朗胥百克司令官的至亲，被非法囚禁。他的好友奥斯卡冯罗严塔尔少将和莱因哈特、吉尔菲艾斯进行了一次密谈。之后莱因哈特救出了米达麦亚，换来了“帝国双璧”——“金眼妖瞳”罗严塔

尔和“疾风之狼”米达麦亚永远的忠诚与合作。

杨威利出身于商人家庭，自幼失去母亲，15岁时父亲死于飞船事故。16岁的杨威利很穷，为了学习历史而进入士官学校的战史研究科，但中途这个科目转为战略研究科。毕业后杨威利被任命为中尉，派往艾尔法西尔星域。宇宙历788年，爱尔星战役爆发，司令官临阵脱逃，杨临时接替指挥权，成功地救出了300万居民。在这场战役中杨认识了D·格林希尔中将的女儿F·格林希尔。正因为作战失利，同盟军需要有位英雄来转移大众的视线，所以杨被称为“艾尔法西尔的英雄”。6年后杨收养了16岁的战争孤儿尤里安，尤里安反过来照顾了不善家务的杨威利。杨威利因为屡立战功而不断晋升，就是这样一个不想当军人的人才20岁就当上了准将，在第四次迪亚马特星域会战时任第二舰队参谋。由于多次险中求胜，被称为“不败的杨”、“魔术师杨”。而在小说原著中，由于同盟军内部互斗，终于败给帝国军，最后他悲愤地自杀了，是个令人扼腕叹息的人物。

玩家在掌握提督能力时，不仅要着眼于各项数值，还要仔细研读每个人的“经历”，因为其中藏着许多隐含数值。例如帝国军中“帝国双璧”之一的米达麦亚，被称为“名将中的名将”。由于在一次作战中速度太快，冲散了敌方舰队，因而又得到“疾风之狼”的外号。这样一个人物，当然要给他配备一批高速战舰，如果给他加上一堆航母、驱逐舰，那不仅无法发挥他的威力，弄不好还会使他战死沙场。再如帝国军中的克斯拉将军，虽然各项数值都很高，但看了他的经历就会发现，他擅长于后方输送工作。倘若硬要他参加战斗，他的舰队士气值下降很快。要记住，提督的特性决定舰队性质。

游戏中设有副官一职，副官起着辅佐将官的重要作用，适当地配备副官，能够提高整个舰队的水准，这在游戏中用黄颜色数字表示。好的副官不但可弥补将官的不足，而且更有如虎添翼之效。例如帝国军中的毕典菲尔特，被称为“黑色枪骑兵”，他的全力一击几乎无人能挡，但防御力却偏低，如果把列肯道夫或布连塔诺两位副官配给他一个，都会提高他的防御力，这样毕典菲尔特当真会无敌了。让副官参战也可借此提高副官的经验值，使其提高能力、提升军衔。因为有的副官将是未来的将星。

故事情节

在一颗白色惑星的光芒照耀下，缓缓升起一艘梭形白色战舰，这就是银河帝国最高军事长官莱因哈特的旗舰——伯仑希尔号。

宇宙历795年，银河系中除了帝国和同盟两大势力外，还有中立星系。帝国军若攻击中立星系，则会失民心，引起边境行星的叛乱。而同盟军却可以在初期趁机占领中立星系，扩大税源。此期，帝国军应迅速调集部队于伊谢尔伦星系，控制住这个交通要道，以最快速度向同盟军发起进攻。而作为同盟军，一方面要派占领值高的将官占领中立星系，尽快获取资源；一方面要组织有效力量，调往伊谢尔伦，做好迎击帝国军的准备。如果同盟军能够抵挡住帝国军的第一轮攻击，下面才好继续支撑。

伊谢尔伦星系为连接两大势力区的重要回廊，是兵家必争之地，尤其是这个星系中的伊谢尔伦要塞。在小说中，伊谢尔伦要塞是一个巨大的人工行星，有着经过镜面处理的超硬度钢、结晶纤维与超硬陶瓷等复合装甲外壁，表面还有无以计数的防空火炮，再加上一层液态金属防护罩，使这个要塞坚不可摧。然而，真正造成同盟军巨大伤亡的是这个要塞名为“雷

神之锤”的主炮，能量达到9240兆瓦特，可瞬间蒸发近千艘大型舰艇，具有毁灭一支舰队的可怕威力。自然，这个要塞掌握在帝国军手中，成为同盟军不可逾越的屏障。另一重要回廊是中立星系费沙自治领，星球防御力高，且星系战场广大，适合大部队作战。

游戏有已设定好的三个时期(此时战略命令已经下达完毕)。第一期是宇宙历796年的亚姆力扎会战，由于杨威利兵不血刃智取了伊谢尔伦要塞，同盟军攻入帝国亚姆力扎星系。而帝国军则调集大量精锐投入这一会战，誓要夺回伊谢尔伦要塞。在这一期中，同盟军于亚姆力扎有10支不满额舰队(实则8支)，而帝国军8支精锐几乎全部出动，且令吉尔菲艾斯袭击伊谢尔伦以切断同盟军退路。此役对同盟军来说极端凶险且胜算不大。原作中也是同盟军的失败，大批将官阵亡。所以，最好避开帝国军锋芒，先集中优势兵力消灭左下角三支帝国舰队，然后撤至伊谢尔伦打一场有利于己的防御战，并且尽可能保存一定实力。

第二期是宇宙历798年，“诸神的黄昏”战役。这是一场决定胜负的战役。同盟军由于亚姆力扎的惨败，损失了伍蓝夫、波罗汀等13名提督，实力大大下降。在伊谢尔伦只有杨威利、亚典波罗、费雪三人把守，其余人都在主星系巴拉特休整。而帝国则经历了一场反莱因哈特的政变，吉尔菲艾斯元帅在政变中死去，莱因哈特失去了最好的朋友。平叛后，以“帝国双璧”的另一位“金眼妖瞳”罗严塔尔率领3支舰队收复伊谢尔伦，莱因哈特亲率全力不顾一切进攻费沙自治领，要开辟第二战场。这次军事行动对同盟军至关重要，能不能挡住帝国的攻势，决定着同盟的命运。在伊谢尔伦，可以借助“雷神之锤”固守，而主力遥远，无法马上赶到费沙。此时最好是把费雪的高速舰队派往费沙，拖住帝国军，而在伊谢尔伦，尽快消灭来犯之敌，再向费沙增援。同时，在巴拉特要组织起大量舰队，迅速向费沙移动。这样，在费沙内如何运用费雪成为关键。笔者的经验是，在费沙星系右下角，有一处有利地形，费雪的高速舰队，可以充分发挥高速作战的优势，又不被敌军包围。在这一时期中，有两名原帝国军官梅尔卡兹中将和舒奈德上尉，由于政变的失败而投奔了同盟军。梅尔卡兹能力很强，虽是客将，但可以把他作为得力将领放心使用。无论是同盟军还是帝国军，占领伊谢尔伦和费沙，就等于敲开了对方的大门，所以，“诸神的黄昏”之役必惨烈空前。

到了799年的巴米利恩会战，帝国军已占有很大优势，同盟军大批领土失陷，伊谢尔伦要塞也丢了，只有做最后一次抵抗。

银河英雄传说ⅣEX

Space War Simulation 4EX

一、游戏简介

《银河英雄传说ⅢSP》被汉化改版移植的同时，《银河英雄传说Ⅳ》就已在PC-98上正式发售了。时隔不久，这一代也由微波软体汉化移植到IBM PC机上，就是《银河英雄传说ⅣEX》。这一版较PC-98的《银河英雄传说Ⅳ》变化很大，时代背景从3个增加到了10个，也引入了《银河英雄传说ⅢSP》中的运送规则。

当然，它比三代有了大幅度的改进。首先，玩家可以从登场的众多人物中选择扮演者，不再局限于杨威利或罗严克拉姆。这样玩家就不一定是全局的控制者，而可能要逐步得到权力。其次，游戏加入了统合作战会议和提案制，使其他的人物有了和玩家一样的地位，从提线木偶变成了有血有肉的人物。还有，这一代大大强化了剧情，像伊谢尔伦之不流血战役、帝国内乱都会如时发生(当然要符合条件)，这一点从10种时代背景上就可以看出，玩家甚至可以操纵罗严克拉姆兵变。在细节上，这一代取消了在三代中很受欢迎的人物小传，但战略部分变化不大。其他还有很多异同。

二、完全攻略

英雄的诞生

宇宙历元年，银河联邦宣布成立。

宇宙历310年，银河联邦的一个小市民鲁道夫利用社会混乱的机会发动政变，建立了高登巴姆王朝。诸行无常，盛者必衰，银河联邦解体，银河帝国诞生。

宇宙历528年、帝国历218年，亚力海尼森逃离帝国，建立了自由行星同盟。自由行星同盟脱离银河帝国，宣布独立。战争把银河系一分为二，在双方间有一个飞船无法通行的辽阔宇宙星域——异常重力场沙鲁加变光星区，只有两条航线可以通过，一个是费沙回廊，另一个是伊谢尔伦回廊。费沙自治领是专门从事贸易的中立国家，它的经济实力掌握着同盟和帝国的命脉，三方维持着12:40:48的势力均衡，既不弱得受人欺负，也不强得令人害怕。无论哪一方想攻击对方都必须经过伊谢尔伦回廊。

宇宙历767年、帝国历458年，帝国在伊谢尔伦回廊建立了伊谢尔伦要塞。这是一个质量为60兆吨的人造天体，厚为60公里的表面是一层厚厚的流体金属。它装备着拥有9240兆瓦能量的名为雷神之锤的巨炮，一炮可以击毁1000艘以上的战舰。还有一支15000艘战舰的特大舰队专门负责守卫它。在伊谢尔伦回廊的任何地方，帝国和同盟的战争从未间断过。三次迪亚马特会战，列古尼札行星空战，还有后来的第四次迪亚马特会战和亚斯提会战。双方的战争已经持续了一个多世纪，美丽的花草全被吹走了，大地崩裂化为荒野。六次伊谢尔伦攻防战都以同盟的失败告终，同盟军的尸体塞满了伊谢尔伦回廊。双方都诞生了让部下保持不败信仰的英雄，他们是帝国军一方的莱因哈特和同盟军一方的杨威利。

第四次迪亚马特会战

宇宙历795年、帝国历486年9月11日，银河帝国军与自由行星同盟在属于同盟领土边境的迪亚马特星域对峙着。第三次迪亚马特会战同盟军差不多死了40万人，此次又卷土重来。帝国军宇宙舰队司令长官格尔高尔冯米肯贝尔加元帅所指挥的远征舰队为8个舰队36000余艘战舰，想以战役的胜利来庆祝皇帝佛瑞德李希四世即位30周年之喜。相对的同盟军为宇宙舰队司令长官拉萨尔罗波斯元帅所率的4个舰队36000余艘。这支以伊谢尔伦要塞为攻击目标的部队，虽然在行星列古尼札的小规模遭遇战中败退，但仍有充足的战力。同年9月13日，以莱因哈特上将旗舰伯仑西尔为核心的帝国军左翼集团舰队的前进，点燃了第四次迪亚马特星域会战的战火。

在前两场战役中，玩家不能选用杨威利，因为玩家控制的人物必须是一支舰队的司令(无职位者可在开始时成为一支新建舰队的司令)，但杨威利此时是第二舰队的参谋，无法成

为舰队司令。而莱因哈特此时是帝国第四舰队的司令，吉尔菲艾斯是他的参谋，可以选择。此时莱因哈特并未执掌实权，所以能作主的仅仅是自己舰队的事情，就这点事有时还被驳回。如果选其他小人物，情况和莱因哈特差不多。除非选功绩值高又出任要职的老将，例如帝国宰相立典拉德、同盟统和作战本部总长席特尼元帅，玩家的权力才会大一点，但能决定的也只是自己管辖范围内的事情。如果想全权决定所有事务，必须身兼政治、经济、军事等3个要职，那只能寄希望于叛变了。还有一个办法是申请提案权(要消耗1000点政治力)，一旦获得提案权，除要职任命外的提案都会被强行通过。

这次战役帝国的兵力稍强于同盟，玩家只要控制得当，并不断向迪亚马特增兵，应该能取得胜利。和三代不同的是，哪怕你是最高司令，在战斗中也只能控制自己的舰队。对于最高司令，可以在战略布署上指定哪支舰队向哪去，一般的舰队司令只能提出提案，无法干预其他舰队的行动。原作中，在第四次迪亚马特星域会战中莱因哈特立下战功，获得了伯爵的封号，并晋升为帝国一级上将，莱因哈特从此放弃谬杰尔这个出卖自己女儿的耻辱姓氏，改名莱因哈特冯罗严克拉姆。罗严塔尔和米达麦亚也因战功累累而晋升。

亚斯提会战

宇宙历796年、帝国历487年2月，去年战伤已愈的帝国军，再次以2万余艘战舰的远征队进攻同盟领土。率领此部队的是在第四次迪亚马特星域会战中立下战功的罗严克拉姆一级上将。对此，同盟军出动了由宇宙舰队司令长官罗波斯元帅统率的4个舰队48000余艘战航。其中3个舰队4万余艘前往亚斯提星域列阵，为掩匿作战企图而由三个方向分进，想在各舰队交会的中心地点捕捉帝国舰队，将其一举围歼。这是以达贡星域会战为范例的大作战，但此次有两个要素与147年前大大不同：率领帝国军的并非顽固的赫尔伯特大公，率领同盟军也非林鲍、由史夫、特帕洛尔之流的指挥官。帝国军只有同盟军一半兵力，而且罗严克拉姆的两个得力将领罗严塔尔和米达麦亚又都不在身边，帝国军在包围圈中似乎陷入了困境。

要想在这次战役中取胜，最好看看原作中双方是怎么做的。罗严克拉姆一反常规，在劣势下主动出击，在包围圈尚未形成之前先向位于中央的只有12000只战舰的同盟军第四舰队发动攻击。在使其丧失战斗力之后，罗严克拉姆并未进行彻底地清理，而是以高度的机动性以顺时针方向旋转，向有13000只战舰的同盟军第六舰队发动攻击。在毁灭了第六舰队后，罗严克拉姆的2万余艘战舰基本未受损伤，又急速向有13000只战舰的第二舰队接近。在刚刚开始的接触战中第二舰队司令官受伤，杨准将接替他开始指挥作战。罗严克拉姆将舰队组成纺锤形，打算进行中央突破，将第二舰队分而制之。杨准将则将计就计，在被突破的同时，高速驶向敌人后部，进行攻击。罗严克拉姆立即命令全舰队按顺时针方向向第二舰队尾部接近。在经历了数小时的这种咬尾巴作战后，双方形成了一个环型。罗严克拉姆为了不过多地消耗兵力，首先从战场退却，同盟军也已没有实力进行追击，只能去救援残破不堪的另两支舰队。罗严克拉姆在临走时给杨准将发了封电报，向英勇的对手表示敬意。

在游戏中玩家要吸取原作的经验。帝国的舰队很多，但每支都未满员，同盟的3支舰队都是8个单位的最强阵容，双方中只要谁集中了优势兵力，谁就能获胜。

原作在亚斯提星域会战中，帝国出动245万人，同盟出动了406万人；帝国阵亡15万

人,同盟阵亡150万人。第六舰队的拉普参谋在战前刚刚和士官学校事务长的女儿捷西卡爱德华兹结婚,也在这场战役中牺牲了。亚斯提会战结束了。

战后,帝国皇帝晋升罗严克拉姆为帝国元帅,并任命他为宇宙舰队副司令官。他的一头金发就象是顶王冠。他的好友吉尔菲艾斯也晋升为第九舰队司令,有了自己的旗舰巴尔巴罗沙,所以他的助手席只好暂时空着。不过他在晋升仪式上首次遇见的有一只假眼的帕乌尔冯奥贝斯坦即将代替吉尔菲艾斯的位置。在游戏中只要人物积累了足够的功绩,回到驻地就会获得晋升,带兵能力也会随着增强。

在自由行星同盟的主星海尼森,联合作战本部为阵亡将士举行了隆重的慰灵仪式。会上,捷西卡质问国防委员长约布特里尼希特(在游戏中就是自由行星同盟最高评议会中所显示的国家元首),他在战争中身在何处。会后,受特里尼希特控制的忧国骑士团对捷西卡和保护她的杨进行骚扰。杨和特里尼希特似乎别上了劲。为安全起见,捷西卡决定飞向其他星球。在机场送行时,一位女士认出了杨。她对杨说她的丈夫和儿子都已战死,但她还想让孙子当军人。杨回答说:"我想这个孩子长大以后已经是和平年代了。"

第三次伊谢尔伦攻防战

宇宙历796年、帝国历487年4月,同盟军将在亚斯提星域会战中遭到毁灭性损害的第四、第六两支舰队之残余整编为第十三舰队,旗舰休伯利安。担任其司令官的是亚斯提会战中接替第2舰队指挥权并以最小限度的牺牲成功撤退,又一次因失败而获晋升的杨少将。国防部给他的命令是以这支凑集而成的半个舰队7000艘战舰,去夺取同盟曾以3个舰队的兵力6次攻击作战均告失败的伊谢尔伦要塞。这看来是不可能完成的使命,似乎策划者和指挥者的神经都出了毛病。

这是整个游戏的重头戏,玩家一定要选杨威利来试试。开始游戏后玩家不能调换自己的参谋,那完全是原作的设定。参谋中有刚从士官学校毕业不久的F·格林希尔少尉、高机动力的费雪准将、经验丰富的帕特里契夫上校、象麦克司斯特林一样精于飞行的波布兰中尉,还有杨特别要求调入的蔷薇骑士连队第十三任队长华尔特冯先寇布上校。名为蔷薇骑士连队的突击部队是由帝国亡命而来的贵族子弟所组成的,他们是隶属于同盟陆战司令部的近卫部队,拥有很强的战力。不过这是一群轻佻且无法信任的家伙。在历任的12名队长中,4人死于战争,2人升为将官后退伍,却有多达6人再度叛逃。先寇布也是叛变的帝国贵族,他问杨为何接受这个几乎没有胜算的任务。杨回答说:"如果我们占领伊谢尔伦,帝国唯一的进攻路线就被切断了。到时想打也打不起来,就会转为政治外交了。这样的和平并不能长久,但星球间从没有持久的和平,只要能维持10年不打仗就不错了。一个人的力量是有限的,我家有个16岁的男孩,我不希望他也被征召入伍。"先寇布深深为之感动,答应尽力争取那虚幻的和平。

选定杨威利后不用做任何事,几个月后总部就会发来命令,让他的舰队向伊谢尔伦出击。这个游戏要先定出出击计划,一个月后才能正式出击。由于维持出击计划是要花钱的,所以不要定不必要或超额的计划。伊谢尔伦要塞的防卫力为55000、主炮火力10000,笔者曾多次试图硬打都未成功。所以一定要按原作的方法,利用伊谢尔伦要塞驻防司令和舰队司令之间的不和进行奇袭,用巧计才能成功(三代中的这一仗只能硬打)。原作中杨先以假

电文诱出伊谢尔伦驻守舰队，和它进行游击战，同时让蔷薇骑士连队驾驶受损的帝国军舰进入要塞。接着，蔷薇骑士连队占领辅助空调系统，向全要塞施放催眠气体。这时第十三舰队入港，正式接管要塞，再以要塞主炮轻易击退了伊谢尔伦驻守舰队。

仿照这个战法我们在游戏中可以先接近要塞，但不要进入它的索敌范围，然后派出索敌和欺敌舰队，将要塞驻守舰队引向本舰队的相反方向。再使用无线电干扰（相当于隐形），快速冲向要塞，这时要塞并未发现舰队，所以不会开炮。接近后，占领方式中的"突击"即会亮起（未亮起的话就换个位置），以突击方式即可轻易占领要塞。这时要注意不要让舰队处于敌舰和要塞之间，因为要塞主炮是呈直线发射的，射程内的舰只都会受损，挨几炮后敌方舰队即会撤退。这就是杨威利将军之伊谢尔伦不流血战役。

轻易地攻下了伊谢尔伦，杨威利并不显得高兴。他的成功使宇宙间又多了许多孤儿寡母，他所期望的外交政治在政客们的干预下也成为泡影，伊谢尔伦的攻克使同盟进攻帝国的大门打开了，战争仍在继续。这个宇宙整体的真理就是无常！没有所谓的完全罪恶或完全的正义存在！任何对手都具有罪恶和正义，只有对抚养我们的大地才能委以永恒的信任。

帝国领土侵攻作战

宇宙历796年、帝国历487年8月12日，以奇计夺取伊谢尔伦要塞，控制了伊谢尔伦回廊的同盟军，编成了由宇宙舰队司令长官罗波斯元帅统率的大舰队，决定开始深入帝国领土内部作战。由第三、五、七、八、九、十、十二、十三这8个舰队所组成的远征军，拥有号称史上空前的98000余艘之规模。虽然远征军漫长的侧面防备，特别是对3千万兵将的补给、维持等方面令人担忧的问题被提及，但因政治上的要求，作战仍被强行执行。帝国方面经由费沙得知同盟军的远征作战，命令宇宙舰队副司令长官罗严克拉姆元帅展开迎击。他为避过同盟军的锐势而放弃北国境地域的战斗，故意诱导远征军深入帝国领内部，等其疲软后再战。

这个时期的胜利是要靠运输来决定的，这和三代比起来没有多少改进，运输量少且速度慢，远远赶不上战斗中消耗的数量。由于游戏的胜利是以占领对方主星系来决定的，所以同盟可以不管其他的星系，打出一条路直扑帝国主星区瓦尔哈拉，只要占领它就可结束这场血染宇宙的战争。帝国方面则可以进行迂回包抄，切断对方的运输线，再蚕食敌军。这时工业就变得很重要了，必须源源不断地生产军舰才能满足前线的需要。

亚姆力札会战

宇宙历796年、帝国历487年10月10日，同盟军对银河帝国领地的远征因为帝国以民众为护盾的焦土作战方针而遭挫折。为了供给占领地所需物资而承受过大负担的远征军补给操作逐渐失去机能，终于到了中断全军补给的地步。指挥迎击作战的宇宙舰队副司令长官罗严克拉姆元帅趁此时机，命令麾下舰队反击。分散在各个星域，士气衰退的同盟军舰队，成了士气旺盛的帝国军舰队的活靶。然后，在前哨战中失去三个舰队的罗波斯元帅为向帝国军报一箭之仇，而命令残余舰队集结。同年10月14日，对光荣的自由行星同盟宇宙舰队而言，是最后大会战——亚姆力札星域会战的开始。

这时同盟处于极度的劣势，最好先撤退回本土。伊谢尔伦要塞这个屏障会挡住追兵。双方恢复到帝国历488年8月初时的局面。

立普休塔特战役

宇宙历797年、帝国历487年10月，银河帝国第36代皇帝佛瑞德李希四世驾崩。帝国宰相克劳士冯立典拉德侯爵为了排除外戚贵族们的影响，以罗严克拉姆元帅的武力为背景，拥立直系皇孙艾尔温尤谢夫坐上皇帝宝座。对此不满的贵族们，以奥图冯布朗胥百克公爵及维赫伦冯立典亥姆侯爵为盟主而举兵，装甲兵总监奥夫雷沙一级大将也加入行列，史称立普休塔特反帝联合军。集结在菲列亚星域的联合军延请名将威利伯特冯梅尔卡兹一级上将为指挥官，拥有正规军、贵族私兵合计达158000艘。翌年4月6日，兼任宇宙舰队司令长官、军务尚书、统帅本部总长，掌握帝国军权的罗严克拉姆侯爵接到了讨伐叛乱军的圣旨。

这个时期是最适合罗严克拉姆显示力量的年代。当国家中有人叛变时，人事变更等事务都会无法进行，所以平叛是第一大事。不用担心同盟会趁虚而入，因为在它内部也在发生动荡。帝国叛军占领了少一半的国土，其中奇霍伊萨和菲列亚两个星系，有装备火力1500的X线光束炮的格鲁米逊和连典贝尔克两个要塞，防卫力3万，不用重兵是攻不下来的。但只要将叛军全部消灭，它们自会归属帝国，所以可以绕过这些难打的星域，直接攻打亚尔提那。布朗胥百克等人盘踞在紧次于伊谢尔伦要塞的秃鹰之城要塞中，防卫力5万，装有火力7000的主炮秃鹰之喙。但不用攻下这个要塞，将敌方的舰队引到主炮射程之外击溃即可。平叛后可以选择是否处分叛变军官，但有些军官即使饶恕他，也会自杀或辞职。

平叛后，罗严克拉姆的能力已够发动政变(本人或参谋的政治力达到8000)。政变时会要求玩家选择各舰队司令作为盟友，但如果他们不同意起事，就会成为敌人。罗严克拉姆的优势是此时已成为宇宙舰队司令长官，可以任意解散舰队。对于不加盟的舰队可以先解散，这样一仗不打就可胜利。注意舰队司令中不要有功绩超过罗严克拉姆的人，不然辛辛苦苦取得的权力会被他夺走。可惜政变成功后只能除掉帝国宰相立典拉德，不能连皇帝也干掉，虽然以后再没人能给罗严克拉姆下命令，但总有些不甘心。

同盟方面，身处要职的D格林希尔上将会在不久发动政变。玩家如果选择了杨威利等舰队司令，可选择是否参加政变。如果参加，D格林希尔会选择巴拉特星系作为起事的地点，所有参加者的舰队会自动驶向此地(包括玩家)，集结后才正式开始行动。注意主星海尼森的防卫力高达11000，还装有火力3000的主炮处女神之项链。这门炮是以行星为圆心环行发射的，覆盖面积很大。政变成功后，自由行星同盟最高评议会解散，D·格林希尔独掌大权。如果不参加政变，那么一定要向海尼森移动以消灭叛军首脑，不然叛军胜利后玩家的命运就掌握在他们的手中，就算是被赦免，级别也会降低很多，如果被定罪游戏就会结束。

第八次伊谢尔伦攻防战

宇宙历798年、帝国历489年4月10日，曾由帝国科学技术总监安东希莫冯胥夫特技术上将提出的伊谢尔伦要塞攻击作战进入了实施阶段。由于伊谢尔伦要塞太过强大，所以无法以常规战取胜。正象尼摩船长所说的一样："只有巴别战舰才能战胜红色诺亚，只有梭佩炉才是梭佩炉的对手。"所以只有要塞才能对抗要塞。但在敌人眼皮底下是无法构筑新要塞的。于是帝国在立普休塔特战役中被放弃的秃鹰之城要塞上装备了12座瓦普发动机，越过1万光年突然出现在伊谢尔伦要塞前面，以要塞主炮秃鹰之喙及驻留舰队的威力进行要塞攻击战。被任命为伊谢尔伦方面司令官的是卡尔古斯达夫坎普上将、副司令官为奈特哈尔缪拉上将。当时自由行星同盟的伊谢尔伦要塞司令官为"不败的魔术师"杨上将。但在此

时,他受到政府非正式审查会的召集而前往首都海尼森,由杨的学长——伊谢尔伦要塞事务总监艾列克斯卡介伦少将担任代理司令官执掌指挥。

这一时期双方的实力相当。如果是从前一个时代打过来的,那么到帝国历489年初这件事就会自动发生。对选帝国的人而言这会使攻占伊谢尔伦变得容易。因为在没有军队介入的情况下,几个回合后2个要塞就会同归于尽,这时再进入伊谢尔伦星域就不用很费劲了。但不论秃鹫之城的攻击是否成功,它都会毁灭。拿下伊谢尔伦后再一步步占领同盟星系,直至攻下海尼森。这时是帝国的全盛时期,除了吉尔菲艾斯在平叛中阵亡外,帝国的一切都在罗严克拉姆的控制之下发展,他已是帝国中真正的权力中枢。这个时期出现了游戏中的第二位女性——伯爵千金玛林道夫中校,不过她的实力一般。

诸神之黄昏作战

宇宙历798年、帝国历489年11月20日,罗严塔尔一级上将统率的三个舰队38000艘战舰,在伊谢尔伦回廊与杨上将麾下的驻留舰队炮火相交。另一方面,身为人臣,却已登上极位的罗严克拉姆元帅亲自指挥的12个舰队9万多艘战舰,在帝都奥丁完成了出击准备。这些舰队的司令官中,以米达麦亚一级上将为首,"黑色枪骑兵"毕典菲尔特、缪拉、舒坦梅尔、瓦列、法伦海特等身经百战的提督们都列名其中。此部队的作战目标被宣扬为伊谢尔伦回廊,但真正的目的是用电击作战占领费沙自治领。这次以两个回廊为焦点的大战被称为"诸神之黄昏"作战,用以描绘自由行星同盟的破灭,实在是最合适的名称了。

了解了这段剧情,选择同盟后就应该兵分两路。在伊谢尔伦回廊以要塞的主炮固守以拖延时间。在费沙回廊可等对方开始进攻后给以迎头痛击,再回防伊谢尔伦,彻底击退敌军。

兰提马利欧会战

宇宙历799年、帝国历490年2月8日,控制了费沙回廊的帝国军,开始了对同盟领土的大规模进攻作战。罗严克拉姆元帅亲率13个舰队9万多艘战舰从费沙回廊,罗严塔尔一级上将统率两个舰队约2万艘战舰从伊谢尔伦回廊,如入无人之境般汹涌而来。对此,自由行星同盟军的宇宙舰队司令长官亚历山大比克古元帅率领4个舰队,于有人星域的入口——兰提马利欧星域迎击帝国军,其数约33000余艘,为同盟军所能出动的全部兵力。放弃伊谢尔伦要塞的杨上将率领其驻留舰队15000余艘也向兰提马利欧星域移动,但尚未与同盟主舰队会合就以不到帝国军四分之一的战力迎战了。

从这时起,同盟就注定了失败的命运,他失去了两个回廊的保护,又在兰提马利欧丧失了大部分兵力,双方胜负已定。

巴米利恩会战

宇宙历799年、帝国历490年3月,面对在同盟领干达尔星域筑起根据地的银河帝国军精锐,劣势的自由行星同盟军只能以游击战术打击其补给线。为捕捉进行游击战的杨元帅麾下的同盟军舰队,帝国军先后派出舒坦梅尔上将、连列肯普上将、瓦列上将等人的舰队,但都纷纷中了杨的策略而被击溃。事态至此,执掌远征舰队指挥的罗严克拉姆元帅,故意将麾下的舰队分散到各处,以自已为饵引诱同盟军舰队,迫其前来决战。此意图也被杨所察知,但考虑到与罗严克拉姆公爵的死战是唯一可能胜利的办法,所以视此为良机。

这时同盟处于绝对的劣势，即使在巴米利恩能击败罗严克拉姆的舰队，也没有时间回防海尼森(但只要能消灭掉敌方的最高领袖——罗严克拉姆就能取胜，这是游戏胜利的条件之一)。从费沙方向攻来的帝国舰队可以长驱直入，抄同盟的老窝。在这四面楚歌的情境下，杨威利忿然结束了自己的一生——“尤里安，我不希望你重蹈我的覆辙。尤里安，其实我是希望你成为厨师的……”

银河系终于统一了，实现了和平。

三、游戏心得

改人物为杨威利

如果玩家一定要选用杨威利，可先任选一人开始游戏，存盘后退出。编辑 G4XUSR0?.DAT(这里？为存盘进度，取值范围为 0 至 9)，修改 SECT 0000 的 DISP 0058，改为 9C。这时再取出进度，玩家控制的人物已变成了杨威利。其实改成不同的值(从 00 到 FF)，即可控制不同的人物，不过死人除外。

装备补满

先找一个最近的驻留基地将舰队驻留，然后用“组编，参谋”的选项改变队形，下回合飞弹、舰艇就会补满。

FPE 修改

先到欲修改的星系(每个星系有 1～4 个星球)，找到想修改的星球，查找目前的经济力和最大的经济力，例如目前的经济力为 377，最大的经济力为 400，由搜寻 377，400 即可。如果经济力未超过 255，如 137，则需搜寻 128，0，400 才行。找到后其数据的排列方法如下：

									01	XX	02	XX	XX	03	04
05	05	06	06	07	07	08	09	00	00	FF	FF	00	00	00	00
0A	0B	00	00	FF	FF	00	00	00	00	0C	0C	00	00	0D	0D
0D	0D	0E	0E	00	00	0F	0F	0F	0F	10	10	00	00	11	11
11	11	12	12	00	00	13	13	13	13	14	14	00	00	15	15
15	15	16	16	00	00	17	17	17	17	18	18	00	00	19	19
19	19	1A	1A	00	00	1B	1B	1B	1B	00	00	00	00	FF	FF
1C	1C	1C	1C	1D	1D	1D	1D	1D	1E	1E	1E	1E			

其中代码的含义为：

01：星球属于哪一国(其中 00 为帝国行星，01 为同盟行星，02 为帝国叛乱行星，03 为同盟叛乱行星，04 为中立行星，05 为银河帝国行星，06 为自由行星同盟行星，07 为银河帝国叛乱行星，08 为自由行星叛乱行星)；

XX：代表星系及位置，不要改动。

02：星球属性，00 为一般星球，01 为要塞；

03：要塞炮，FF 为无，00 为光线炮，01 为雷神之锤，02 为处女神之链，03 为秃鹰之啄；

04：此值与成长率有关，越大越好；

05：目前经济力；

06：最大经济力；

07:目前防御力;

08:防卫基地数,此值与最大防卫力有关,最大值为100;

09:建造中的防卫基地数;

0A:驻留基地数;

0B:建造中的驻留基地数;

0C:战舰兵工厂最大数和目前数;

0D:战舰储备数;

0E:高速战舰兵工厂最大数和目前数;

0F:高速战舰储备数;

10:巡航舰兵工厂最大数和目前数;

11:巡航舰储备数;

12:驱逐舰兵工厂最大数和目前数;

13:驱逐舰储备数;

14:航空母舰兵工厂最大数和目前数;

15:航空母舰储备数;

16:修护舰兵工厂最大数和目前数;

17:修护舰储备数;

18:运输舰兵工厂最大数和目前数;

19:运输舰储备数;

1A:突击登陆舰兵工厂最大数和目前数;

1B:突击登陆舰储备数;

1C:导弹储备量;

1D:舰载艇储备量;

1E:战斗物资储备量。

英雄传说Ⅲ之白发魔女

一、游戏简介

这是一款由 Falcom 公司制作,天堂鸟公司汉化的角色扮演类游戏。游戏的故事结构好,音乐亦佳,共有 60 多首 CD 原声轨。音效也表现不凡。战斗场景由玩家预先输入,真正战斗时,便交由电脑 AI 负责,但电脑的进攻方式往往不能令自己满意。

二、完全攻略

拉克比库村

在提拉斯依鲁大陆上有个法鲁提亚王国,这里有个临海的拉克比库村。村里有个古老

的传统，年满14岁的少男少女必须到分布于大陆5个地方叫做“夏路”的神殿中，参观分别代表地、水、火、风和天空的5面魔法镜子。只有经过这代表成人仪式的巡礼之旅后，才能承认是真正长大成人了。村里的杰里欧和少女克莉丝明天也要出发，前往夏路神殿。

由于家里的草药不足，克莉丝的母亲要克莉丝去村西草原采些回来。克莉丝在半途遇到大野猪的追赶，这时杰立欧正好从这里经过，奋力杀死了野猪，救出了克莉丝。克莉丝原以为杰立欧是为了救她而来的，结果只是为了做野猪火锅，颇有些煞风景。

两人合力将野猪抬回家中，让杰立欧的母亲做火锅。然后，杰立欧和克莉丝一起来到村长家，听村长特利塔讲述明天的成人仪式的由来和旅行的路线。村长强调说此行重要的是从中体会到全新的经验。村长夫人贝鲁娜告诉他们，旅行不仅可看到魔镜中所映出的美丽景色，在途中与真挚纯朴的人交往，以及冒险的回忆也是不可取代的经历。

二人告别了村长，各自回家。第二天清晨，村里来了个女吟游诗人嘉拉，正在广场吟唱。全村人都到广场聆听去了。与嘉拉同行的旅人库兹趁此机会到村长家偷窃银色短剑。得手后，便找嘉拉一块离开。众人明白他们是小偷后，赶忙前去追赶。两名小偷慌不择路，竟撞到拉布老伯身上，慌乱中将银色短剑弃于路中。特利塔村长将这把银剑交给了杰立欧，告诉他们短剑就是巡礼者的证明，没有它就无法继续旅行，要小心保管。在村长主持的送行仪式后，杰立欧和克莉丝踏上旅程。两人的第一个目的地是提纳。找到提纳的贤者后，就能看到代表水的魔镜。

拉布老伯家和绿的草原

二人走出不远，经过拉布老伯的家。老人送给克莉丝一柄拉布之杖。往东来到“绿的草原”，见到西浓正带着家人从安比须国来，准备前往拉克比库村找拉布老伯。交谈中，得知拉布老伯原来是个法鲁提亚的大魔法师，当年曾经帮助西浓赶走狼群，在安比必救过他们全家。因此西浓现在携全家赶来拜谢。西浓认为拉布将魔法之杖相赠，说明拉布认为克莉丝有相当好的潜质和能力，希望她好好锻炼。

水晶湖

与西浓一家分手后，向东来到水晶湖。在湖的吊桥前见到了守桥的伊利。伊利说因为吊桥断了，所以需向南绕道而行。二人依言南行，来到水晶湖畔，克利丝要杰立欧帮她找一块漂亮的白石头，杰立欧便帮她在湖中找到白石。戴上白石的克莉丝不仅更加漂亮，而且魔法防御力也提高不少。随后，两人穿过卡查洞窟，来到了提纳夏路。

提纳夏路

进入神殿后，在最左上角的房间里找到提纳的贤者。贤者瞧见银色短剑，便知是进行巡礼之旅的少年们。寒暄过后，贤者带着两个年轻人来到放置魔法镜的圣殿。圣殿中间有盆清澈的水，这就是代表水的魔法镜。杰立欧将银色短剑放在台上，镜中反射出一片鸟语花香和晴朗湛蓝的天空，然而不久后突然笼罩在一片阴暗恐怖的气氛中，似乎预示着某种不幸即将降临。两人出来后便把所见之景象告诉贤者。贤者推测也许是这面魔法镜对此次巡礼之旅表示出某种不安吧，或许下个夏路的魔镜就会出现美好景色，并告诉二人下一个目的地是提古拉，那里有代表“地”的魔法镜。离开提纳夏路后，发现水晶湖的吊桥已经修好了，那么就不必再走那条满是怪物的卡查洞窟了，与守桥的伊利道别后，二人向提古拉进发。

拉古奈

沿着水晶湖畔的小道一直向北走，穿过小海滨来到小城拉古奈。进城后两人计划了一下路程，决走从这儿乘船前往尼莉。来到泊船处，船还没有到。在这里遇到杰立欧的朋友沙丽路小姐。这时大船鹰爪号靠岸了，杰立欧和克莉丝被下船的人潮冲散。杰立欧在城中四处寻找，向居民打听克莉丝的下落，但一无所获。在城门口处，士兵们正在搜捕逃兵，之后无意中从武器屋老板达朗口中得知一暗语“爱哭的杰立欧”。原来那是躲在武器屋仓库中的克莉丝要老板告诉寻找她的年轻人的接头暗号。杰立欧在仓库门前说出这句不想说的暗语后，克莉丝就开门了，两人终于重逢。克莉丝告诉杰立欧，她为了掩护两名从军队里逃脱的百姓巴杜与杰伊，所以才躲在这里。由于杰伊病重，巴杜交给杰立欧100匹昂，要他到药房买药。杰立欧上街，从药屋老板莉娜处买到特效药，治好了杰伊的病。

此后，二人在城中遇到克莉丝的叔叔哈克。交谈中得知哈克穷其半生在研究白发魔女的生平和她留下的种种预言，因此被人笑为怪人。这时邻居考其上门逼债，哈克趁他忙着翻箱倒柜之时从后门溜走了。此时，耳边传来船的汽笛声，两人匆匆赶往泊船处，准备登船前往尼莉。

鹰爪号客船

上了鹰爪号客船后，杰克欧向船边水手波斯伊鲁说明了他们是巡礼之旅者，并出示了银色短剑，于是得到免费乘船的“优待”，但有个条件：男士要清扫船舱，女人要到厨房帮工。接着，波斯伊鲁带他们去船长室见吉鲁巴船长。船长见面就说不劳者不得食，然后让波斯伊鲁将二人领到为他们安排好的舱房。此时嘉拉和库兹也在船上，并且就住在他们二人的隔壁。他们偷听到了杰立欧两人的谈话，于是计划要偷走那把贵重的银色短剑。

第一天的工作，杰立欧要打扫船上的8间舱房，在船长室中可看到航海日记和航海图。在客人的舱房里认识了一些客人，其中有新婚夫妇罗加与德斯、富豪黑斯顿。打扫完所有房间后，去厨房探望一下克莉丝，然后找波斯伊鲁去船员室吃饭。但由于今天的饭菜是由克莉丝掌勺，所以别具风味。用完餐后回舱房休息。

次日，杰立欧的工作是清扫甲板。干完活后，波斯伊鲁叫杰立欧去船长室看看有没有其他工作。不过吉鲁巴船长不在船长室，于是杰立欧四处寻找，最后在甲板上找到了他。吉鲁巴船长要杰立欧代替水手卡顿在船首监视暗礁及航行的状况。就在杰立欧执勤期间，船上发生了失窃事件，罗加的怀表和他夫人德斯的外套被偷了。于是杰立欧自告奋勇从船长那里接下了调查工作。

杰立欧立即在船上各处查探。经过厨房时，克莉丝与厨师长刚好从别处回来。克莉丝发现厨房桌上的鱼不见了，以为是杰立欧偷吃了。杰立欧赶紧解释，克莉丝听到船上有失窃的事后便回房换装，同杰立欧开始展开调查。两人先到船长吉鲁巴处询问一番，然后到各个舱房依次调查，富豪黑斯顿说他的黄金胸针也被窃了。最后来到船底二层，与正在收拾集装箱的波斯伊鲁谈话。忽然大家闻到一股鱼腥味从舱底传来，波斯伊鲁立即下去查看。就在此时克莉丝突然发现哈克叔叔躲在木箱里想偷渡，刚下船底的波斯伊鲁听到后赶紧走了上来，将哈克带到船长室。吉鲁巴船长虽然看在克莉丝的面上原谅了哈克叔叔，但仍将哈克暂时监禁在空舱中。另外，吉鲁巴告诉两名少年他已收到分别从路德城和纳鲁贝城发来的两

张通缉令，前者通缉的是男女两人，而后者则通缉一个绅士打扮的中年人。那男女两人很像是住在杰立欧隔壁从不露面的两个旅客，于是吉鲁巴率众前去查看。嘉拉以晕船为由拒绝开门。船长让杰立欧与克莉丝去船长室取晕船药。杰立欧到船长室，发现药已用完，船长只好再叫二人去舱底找找看。走入阴暗的舱底，杰立欧与克莉丝发现了偷鱼的3只大老鼠。杀死老鼠后，二人在舱底左下角找到了治疗晕船的止醉药。回到客舱后，发现船长和所有船员都突然“睡”着了。由于没有人驾驶，船已经偏离航线。

两人讨论了目前的情况，认为小偷的真正目的是“盗取客人的东西”，而且已经偷走了“外套和表”，作案手法是“放安眠药在红茶中”，得出结论：小偷是“富裕的黑斯顿”。原来黑斯顿便是纳鲁贝城通缉令上通缉的A-14号，杰里欧在黑斯顿舱房前看见他正欲携赃逃走，便一路追赶到甲板尾部。黑斯顿正想跳海逃离，却不料被突如其来的绳索套去了行李包，原来是库兹与嘉拉二人施的手段。黑斯顿一看不妙，只得跳入同伙接应的小船逃走了。这时众人发现鹰爪号正漂向海中巨兽格路卡的巢穴，克莉丝想起哈克叔叔懂得航海，便将哈克找来。哈克指挥船上能行动的嘉拉、库兹和杰立欧、克莉丝分工合作。一夜辛苦之后，终于把船驶回航线上，并且顺利抵达尼莉港。临上岸前，吉鲁巴船长对两位少年的帮助表示感谢，并赠送100匹昂及一瓶止醉药。

尼莉

尼莉港属于美那德国。这里长年欠收，很多人认为是白发魔女的咒语所致。原来白发魔女在20年前来访尼莉时曾预言过，将来此地将发生严重的欠收，但当时的国王不肯听信其预言，结果在毫无准备的情况下，使这次欠收演变成了一场天灾人祸。

在过桥时杰立欧突然被迎面跑来的小孩撞倒，银色短剑也掉入河中。因为河水太深而无法下去。正在二人烦恼之时，热情的村民纷纷相助，会水的潜入水中，帮二人找回了贵重的短剑。两个少年此时开始感到一方有难八方支援的温暖。村民还邀请二人去家中作客，并赠送白石一颗。尼莉的镇长拉斯帕想托少年们带一封信交给邻村阿鲁地的村长，拜托那位村长让更多的商人来尼莉经商，以促进繁荣。两人爽快地答应了镇长的要求，带着信离开尼莉，前往小村阿鲁地。

阿鲁地

把尼莉镇长的信交给阿鲁地村长那达鲁后，从村妇沙利娜口中得知去奇塔村的路因山崖崩塌而无法通行，又由于海滩被海豹占领，船只也都不能出海，若是有海豹之饵的话或许可以将它们诱开。在阿鲁地村东边的圣诞树木原中，发现村中的米格鲁爷爷因扭伤脚而无法行动。回村通知他的儿子托伯来背他回家。回家后，格鲁爷爷让托伯载杰立欧二人到尼格鲁岛的提古拉村，但由于海滩上海豹的阻挠，他们无法上船。回到村里，在旅馆中遇见刚来到村子里的商人波鲁贝，在他那儿得到了海豹饵料。来到海滩，将饵丢入海里，趁海豹跳下海时，登上塔拉塔号船出发了。

塔拉塔号船

在船上用罢饭后，在舱房里有部长篇小说《船长德曼士的大航海》可以阅读。和托伯交谈后，两人来到木桶堆放处。由此又联想起曾躲在木桶中欲偷渡的哈克叔叔。回到甲板上，却看到可怕的一幕，尼格鲁岛的海边有个巨物正向南方移动。托伯认出那就是传说中可怕

的海兽格路卡。就在塔拉塔号驶近尼格鲁岛时,见到一只独木舟迎面而来。任凭杰立欧怎样喊叫,舟上之人就是不理,与塔拉塔号擦身而过。虽然大家都感到疑惑,但也不知其所以然,只好先靠岸再说。

尼格鲁岛

上了岸,托伯表示愿意等他们办完事后,再接他们回去。谢过托伯后,二人走上尼格鲁岛。在停船处遇见尼克,他说他的朋友罗提独自驾着独木舟要去打倒可恶的海兽格路卡,二人这才明白原来那就是在海上遇见之人。由停船处进入提古拉村,由于海兽格路卡的袭击,村中已是一片残败。继续前行,遇见难民艾美娜母子,由于无家可归,母子俩欲去大陆投亲。热心的杰立欧让她们在仓库中等待,日后一起乘塔拉塔号回航。

提古拉村

找到提古拉村长艾利克后,得知许多往事:20年前白发魔女曾到访,她告诉村里人可以去洞窟采集泥炭来过活,而不必全村所有人都靠这点渔业为生;同时她也预言过将来的隐灾:"当大地不再有稻穗可收获时,人们的哭泣声将飘过海越过山……"

提古拉夏路

向北出村来到矿区,从矿工那里得知向北直走是泥炭炭坑,向东则是提古拉夏路。二人在夏路里找到提古拉的贤人,他说如果没有魔法镜的保护,夏路神殿肯定会被海兽格路卡毁坏。杰立欧在这面代表"地"的魔法镜前放下银色短剑,看到一片海与天空的景象,接着格路卡带着海啸出现,最后是一不明物体发出强烈的红色光芒。从神殿出来,向贤人询问此预兆的含义。贤人认为影像的形成是观看者的心态,以及之后所体验的未来等各种因素的综合表征,未必就是事实,所以不必太过介意,最重要的是笑着面对未来,即便是大风大浪,只要有信心就一定能战胜。下一站是伊格尼斯夏路,到那里或许可以解决以前的疑问。

提古拉村

杰立欧和克莉丝回到提古拉村,打算为灾难中的人们做点什么。村中科比叔叔请求两人到泥炭的沼泽里找回3颗宝石,同时告诉二人大颗的宝石因为在泥炭中浸得太久,容易爆炸,千万不要去碰。

泥沼炭坑

二人进入泥炭矿坑,在这里认识了许多善良的矿工。来到炭坑地下二层的沼泽中,在插旗杆处找到了3颗火鹤石。不料准备离去时发生了地震,崩塌的巨石将通道阻塞。就在二人束手无策时,众多矿工赶来相救。他们告诉杰立欧去找变大后会爆炸的火鹤石,兴许能炸开土石。一试之下果然成功,众人正准备离开,却发现刚才的爆炸又将主通道上的土石震了下来,大家再次被阻。矿工们以不畏困难的乐观精钟,重新鼓舞起已经垂头丧气的两个年轻人的信心,大家一起努力,终于战胜了天祸,成功地逃出矿坑。

回到提古拉村,把火鹤石交给科比叔叔,科比回赠了一颗火鹤石和100匹昂。来到停船处,找到仓库中等候的艾美娜与伊塔母子,一起乘托伯的塔拉塔号离开了尼格鲁岛。

塔拉塔号船

伊塔由于晕船躺在船舱里。杰立欧取出身上的止醉药给他服下,治好了他的晕船症,艾美娜为表示谢意,赠给他们一袋干燥麦。船在一处断崖旁停了下来。杰立欧两人从桅杆爬

上悬崖，而艾美娜与伊塔等人则继续乘船前往尼莉。

奇塔村

从这块叫不乐岬的山崖往西走，进入圣诞树木原的后半部，正好绕过了从阿鲁地到奇塔通道的那片山崩区域。一直向南走，来到奇塔村，这里的村子也遭到格路卡的袭击，而且听说不远的美那德国首都纳鲁贝也受到海兽的侵袭。奇塔村村长波勾利正为大发难民财而高兴，两个少年和他进行了长谈，终于说服他善待难民。在村东岸边有位男子名叫亚鲁夫，少年们慷慨地拿出干燥麦请他吃。和他交谈后，得知他要前往杜耶路城，将经过纳鲁贝，正好与他们同路。于是三人结伴而行。

纳鲁贝城下镇

三人来到纳鲁贝城，遇士兵拦阻。在亚鲁夫的帮助下通过士兵的拦阻，三人顺利进入城下镇。镇里大部分已被倒灌的海水淹没，尚存的建筑物也被破坏得满目疮痍。镇民们正在重建家园。小女孩欧利比教了杰立欧士一句咒语："精灵啊！守护旅人的精灵啊！这个大地的有心人啊！一起来守护这里吧！"她说这是20年前白发魔女教的。纳鲁贝城中的美那德国王诺鲁迪克已带着随从逃往杜耶路，这引起市民们的不满，他们认为国王应与百姓同甘共苦才对。但三人也在此见到了一批下定决心保家卫国的军人们。

纳鲁贝城堡

三人进入纳鲁贝城堡，遇见了那位欲找格路卡报仇而追踪至此的罗提，但随即人又不见了。城里的一位老人乌卡那告知杰立欧等人，白发魔女曾预言格路卡下一个破坏的目标将是邻国安比须，要他们顺道去警告那里的人们。

托帕兹海岸

离开纳鲁贝，经过肥水街道，来到托帕兹海岸，遇到正在与魔兽可迪古战斗的罗提。罗提告诉杰立欧，白发魔女曾留下预言："一切的灾难会首先从山岳和海洋出现，而都市将化为瓦砾"。他正准备去帮助世人并消灭格路卡，四人志同道合，于是兵合一处。

杜耶路

沿着拿比斯街道向南行，不多时来到杜耶路。在停船处向船夫山多司打听，得知格路卡正在东边罗普岛上熟睡。由于无船前往罗普岛，所以只能经由查诺姆国走陆路了。从城里的洁内婆婆处得知白发魔女的真名叫耶鲁杜，她曾说过没有办法阻止格路卡，唯一能做的就是点燃街道的灯，让道路去指引人们。"灯"指的应该是火焰，让成排的火把将格路卡登陆的地方由安比须国的摩鲁特引到别处，便能设法将其围歼。众人想到此处，打算劝美那德国王帮忙准备火把。由于亚鲁夫与国王的卫队长拉托雷是旧识，所以很快得见国王诺鲁迪克。国王答应了此事，但准备工作需要有六天的时间。

双龙谷

当众人们在旅馆里休息时，一位叫磨力森的老人来找亚鲁夫，此后亚鲁夫留下一只亚鲁夫之戒后便悄悄离开了。三人收下戒指，启程上路，经过双龙谷来到双龙谷关口，过了关口便是查诺姆国了。在这里碰到一位欲去达斯城豪赌的老人鲁耶，因为顺路，所以便与杰立欧二人结伴同行。

达斯城

一行人来到查诺姆王国的著名赌城达斯。一进城中，鲁耶马上离开队伍直奔赌场。在官邸后发现几名卫兵欲将两个贪玩的小孩当作小偷抓起来，克莉丝挺身而出，喝退了士兵。在赌馆二楼，杰立欧看见鲁耶赌得正酣，不肯收手。旁边的赌徒马雅与少年们交谈了片刻，利用杰立欧的幼稚，赢走了他所有的钱和银色短剑。鲁耶老人见状立刻过来训斥了他们一顿。并要他们先回旅馆，他来解决此事，果然过不多久鲁耶便带着银色短剑和被骗的钱回来了，他再次告诫三个年轻人十赌九骗，不明内情千万不要下手，沉迷于赌局会将一生都输去。说完使带着少年们来到官邸，找到巴浓大人，将从赌馆赢来的钱全交给了巴浓。原来他把赌馆骗来的黑心钱重新赢回来，帮助受苦的人民，让他们买透明豆的种子去耕种，从而富有起来。在巴浓家的仓库里取了 3 袋透明种子，鲁耶领着少年们离开了官邸。

毒沼地带

在达斯城南面的毒沼地带中，众人遇见老婆婆康诺瓦。婆婆说她曾见过白发魔女耶鲁杜，那时耶鲁杜大概 18 岁左右，有一头略紫的银发，是个文静的好姑娘。她能预知未来，并一直告诉大家不要绝望，不要向命运低头。20 年前其实没有这片毒沼，它是产生于达斯人贪得无厌的赌欲。耶鲁杜预言过："心和大地的草木是息息相关的"。告别了康诺瓦婆婆，一行人向南穿过毒沼来到塔司村。

塔司村

塔司村也是一片荒凉，村民已丧失了进取心，众人见状便将透明愿种子交给村长拿普。拿普说，一年一次竖琴家吐鲁巴来村子演奏时，是改变村民心态、重新振作的最佳时机。在回达斯的途中，众人遇见遭魔兽袭击而遗失竖琴的弹奏家吐鲁巴。大家一起帮他在水道左方一丛水草中找回了竖琴，并一起回到塔司村。果然吐鲁巴的到来为塔司村带来了活力与生气，村民们兴致勃勃地聆听他的美妙琴声。谁知演奏进行不久，琴弦突然断了，使得村民们感到他们的不幸一定是一个无可挽回的诅咒，因而更加失望。所幸杰立欧等人到库诺瓦婆婆的住处的左边，从小男孩巴比那里拿到钓鱼线，接上了吐鲁巴的琴弦。吐鲁巴继续演奏，鼓舞了村民，为他们找回了进取心。

达斯城

回到达斯城门口，巴浓大人正在等鲁耶，于是与鲁耶分手，前往摩鲁特。从达斯城出发向南走，经过三都桥，来到安比须国的吐特城堡。

吐特城堡

由于格鲁卡日益接近摩鲁特，所以守城堡的士兵奉命禁止行人前进，许多旅人都困在这里。旅馆里的客人巴西教了他们一个出堡的办法：从北边了望台的左侧引诱卫兵接近，再马上从了望台右侧冲出城堡大门。用这个方法出了城堡，沿着爱路察海岸向东北方一直前行，前往海港城市摩鲁特。

摩鲁特

在摩鲁特城门口，又被士兵阻在门外。杰立欧拿出亚鲁夫之戒给卫兵看，原来戒指上有安比须国王家的徽章，不料却被当成假扮旅人的盗贼而被扭送军营，幸好半途上遇到亚鲁夫本人，众人才被释放，原来他就是安比须国的国王。亚鲁夫说他已经做好迎击格路卡的准备。在东边的帐篷里找到魔法师马吉沙，她年幼时曾得到白发魔女耶鲁杜传授魔法及待人

处世的道理。马吉沙称赞克莉丝很有潜力，经锻炼后一定能成为有作为的大魔法师。到帐篷北边的海岸了望台上询问值勤士兵，得知格路卡尚未逼近。回到国王的帐篷，亚鲁夫已经回来了，他再三叮嘱杰立欧和克莉丝不要参加战斗。三个少年在帐外激步，无意中沿着那岸边的点点渔火来到亚鲁夫布置下的死山谷，谷中守备的士兵已准备好了抓捕格路卡用的粗绳大网。回到营帐，亚鲁夫王正召集士兵说明作战计划。这时值勤士兵来报，格路卡已杀来，于是亚鲁夫王率兵出战。罗提说要手刃格路卡，也离队而去。杰立欧与克莉丝也偷偷跟去。

由于格路卡没有被安排好的渔火误导路线，少年们与亚鲁夫王商议后，决定让杰立欧以身作饵。这个办法果然奏效，格路卡追杰立欧到死山谷中，魔法师马吉沙马上施法切断后路，把海兽封入山谷中，接着大网撤下，将格路卡牢牢网住。罗提拿出一颗特大的火鹤石，丢进路路卡的口中。爆炸的威力使得附身在格路卡身上的魔兽现出原形。除掉魔兽之后，格路卡恢复温驯的本性，回到大海之中。罗提在战斗中受了伤，必须留下来治疗。两人与亚鲁夫王约好在安比须首都安德拉城再碰面后，向下一目标伊格尼斯夏路走去。

伊尼格斯夏路

沿着大蛇的龙骨一直往南走，来到伊格尼斯。进入夏路神殿中，少年们参观了代表火的魔法镜。开始看到的是清澈的星空和排成一行的行星，而后看到一个黑暗的神秘黑影。离开伊格尼斯，走过大蛇的背骨，再穿过大蛇山下的原野，来到安比须国的首都安德拉。

安德拉

见到亚鲁夫王后，得知罗提正在康复中，而马吉沙病更重了。于是，克莉丝为马吉沙诊治，很快将他的病医好了。亚鲁夫王高兴之下，决定在明日举办盛大的烹饪比赛，庆祝伟大的胜利和两个少年的到来。

在王城的宫殿上到处走走，在一楼西边的房间里与病床上的罗提交谈，杰立欧与克莉丝都感到很疲劳。于是，到二楼西侧亚鲁夫为他们准备的房间里休息，由于房间设施太过豪华，两人反倒不习惯。因此亚鲁夫王又安排他们到吐米哥酒店过夜。

第二天一早，酒店里的客人耶吐司拜托两个少年将特效药带给为国负伤的勇士罗提，而后王宫的厨师裘路农来迎接两人回到王宫。将伤药交给罗提后，克莉丝提突然决定要参加烹饪大赛，并要杰立欧到城里帮她准备做菜的材料。杰立欧上街买了16种做菜的原料，又在王宫里找到椰奶和咖喱粉，以及《快乐地做菜》食谱一份。将所有材料交给克莉丝后，两人从菜谱里挑出一道菜肴，精心烹饪出来，然后兴奋地去找裘路农。这时库兹假扮士兵潜入宫中，准备偷窃王宫的宝物。库兹进入厨房，觉得这道菜肴味道不佳，又加进了几味调料。结果这道菜得到大赛的第三名。在颁奖典礼上，杰立欧发现了拿着宝物正要逃跑的库兹和嘉拉。一阵围追堵截后，在右上角的房间里的桌下找到了库兹，而后在第二次进入罗提的房间时，于左下角的空床上找到了嘉拉，不过还是让他们逃掉了。领了奖品后，亚鲁夫王亲信磨力森老人愿陪两位少年一同前往余下的两个夏路。同马吉沙和罗提话别后，就离开王城上路了。

吐特城堡

从西门出去，经过安德拉街道回到吐特城堡。在城堡中遇见西浓及其家人。他们谈起

拉克比库村的拉布老伯。磨力森说拉布是个大魔法师，曾一个人渡过魔女之岛，而拉布之杖中似乎隐藏着什么秘密，但磨力森不说实情。出了吐特城堡便是那座三都桥了。今天桥上见不到行人，走着走着，迎面来了一个老人，与三人快速擦肩而过，待三人回头细看时，老人却凭空消失了。到了桥的另一边，看守说根本就没有人从桥上过。那么老人是谁呢？

风谷的关所

沿着梦见街道来到风谷的关所，通过关所就是伍德鲁国了。这里要办理入境手续，当办理入国手续的官员听说是巡礼的旅者时，就将手续全免了。在等候区看到被嘉拉甩了的库兹去追一个女孩，但却出尽洋相。出关所大门时库兹也加入了队伍。

西夫鲁

大家向西来到伍德鲁国的首都西夫鲁，磨力森和库兹留在巡礼旅者的专用旅馆中，杰立欧与克莉丝前往西边的夏路。但是那里有人守卫，要贤者的证明才能进入。在王城里找到贤者，由贤者亲自带着两人进入夏路神殿。穿过迷宫般的森林，来到代表风的魔法镜前。没有想到那个贤者是假的，原来他就是在三都桥上见到的幻影般的老人——幻术使者卡吉姆，他召唤出两只魔兽，要置两位少年于死地。经过一场激战，两人眼看就要落败，这时磨力森和库兹赶来，将二人救出，大家回到旅馆。

四人再度来到王城，在右上角的一座屋中。由于库兹灵敏的嗅觉，使大家找到了被关在箱子里的真正贤者。贤者带着大家回到夏路，众人联手铲除了卡吉姆，他临死前对库兹和克莉丝施加咒语，虽然没有受到伤害，但磨力森提醒大家要小心提防变故。在代表风的魔法镜中，看到在一片迷宫般的森林里有只蝴蝶，接着又出现一只形如水牛的野兽。离开夏路后，四人向南边格雷斯山地的欧鲁德国出发。

欧鲁德国

旅途中，磨力森察觉出卡吉姆所下的幻术力量发作了，克莉丝和库兹的身体越来越差。穿过腌歌喇的街道，来到欧德鲁斯国的大圣门。磨力森留下来照看在旅馆中养病的克莉丝和库兹，杰立欧则到城市西边请费洛医生来看病。由于医生出外散步，不在家，转了半天才在南边的风车处找到他。诊断后，医生要杰立欧到葩廉家借一本解咒的书。拿到书后，书上记载着解除咒语需要有特殊解药，只有邻国裘恩特国调药师利丝能够调制，杰立欧一人前往求药。

裘恩特国

出了大圣门，向南来到得利夫关口，选择通往海圣城的路。进入北匹芝街道，途中遇到嘉拉，杰立欧说为克莉丝和库兹的病情求医来到此地，于是两人一起去找解药。来到调药师利丝家后，利丝说克莉丝与库兹中的是千年咒，必须要用圣兽角做材料才配得出解药来。圣兽在人类的无情捕杀下已经濒临灭绝，现在只有到伍德鲁国的森林迷宫深处才有可能找到。杰立欧决心前往，而嘉拉也要与他一起行动。这时利丝的女佣菲丽采药回来，利丝让菲丽带路，帮助同寻圣兽。

伍德鲁国

一行人先到海圣城，把梅荔雅奶奶的药送到，然后前往伍德鲁国。由于菲丽生得美丽动人，杰立欧在她面前语无伦次，嘉拉在一旁暗生妒意。一路上趣事横生，不知不觉来到利得

夫关口。在关前出现4个拦路山贼，嘉拉上前把他们打跑，穿过腌歌喇街道、格雷斯山地来到西夫鲁。杰立欧把发生的事告诉贤者，贤者吟了一首白发魔女留下的诗，并提示3人去寻找受西夫鲁风吹之下的森林。进王城，从王妃处了解到“从西夫鲁的夏路吹来的风都是往东北徐缓吹去”。告别了国王和王妃后，往东北方向行走，穿过寂静的森林，来到得尼利司村。

得尼利斯村

在村中遇见曾于拉古奈被逼当兵，后被克莉丝与杰立欧救出的巴杜和杰伊。在巴杜的引见下见到了村长拉巴，村长为他们开启了通往森林中的大门，进入森林中后向右拐，发现了一只蝴蝶。杰立欧想起在代表风之镜中看到的景象，那么形如水牛般的野兽就是圣兽了。再向北走，看见蝴蝶停在一块石碑上。碑上写道：“森林是活的，表面和里面。这块石头是表面的门，现在在里面的森林是活的。”走进迷失的森林深处，在西侧发现另一块石碑，但如果读了它，森林就会是死的。通往圣兽的道路就会被封闭。

圣兽见到人后，转身就走，杰立欧上前，说明来意，并表示无意杀害于它时，圣兽把头低下，让菲丽削下一点角来，然后掉头走了。三人带着圣兽角离开迷宫森林，回到村中，村长说森林里的迷宫地形是白发魔女为保护森林里的动物而施的魔法形成的。与村长告别后，回到欧德鲁斯国的大圣门。

欧德鲁斯国

回到旅馆，菲丽配出解药，使克莉丝和库兹恢复健康。嘉拉和库兹兴奋地讲述离别后的种种经历，这时她才发现库兹是她能依靠一生的人，两人决定一起去旅行。与他们分手后，杰立欧和克莉丝到大圣堂的夏路去参拜。与神官交谈后，神官出了5道题，全部答对后便可进入大圣堂。

听过神官长的讲话后来到二楼，神官佛路为少年们演奏天空的赞歌。见到大神官天杰后，便可参拜这面代表天空的魔法镜了。从这面镜子得知，少年们的祖国法鲁提亚国似乎正准备发动战争，这与异世界的拉务亚尔波浪有关。大神官天杰说，拉务亚尔波浪是可以毁灭文明的能量巨浪，不知是谁召唤出这个波浪的。离开大圣堂后，少年们决定不把拉务亚尔波浪之事告诉磨力森，让他能安心返回到安比须。两人及菲丽告别了磨力森后，前往法鲁提亚国的首都路德城。

霍鲁库

出了大圣门后往南行，到达得利夫关口时，菲丽愿意继续陪他们前往霍鲁库。大家穿过关口，向南经过南匹芝街道，再通过路易士关所，来到霍鲁库。进城后，从市民口中了解到裘恩特国分为南北两部分，北部由哥哥耶尼顿治理，以海圣城为都城，南部由弟弟卡拉库王治理，以霍鲁库为都城。兄弟两人感情一直不错，但近年来有个年轻人进入王宫，卡拉库王变了样，封锁了南北街道，然后封锁了所有的出口街道。杰立欧已经无法离开霍鲁库了。三人决定去见卡拉库王，在王宫门口把亚鲁夫之戒给卫兵看，卫兵不相信，此时有个卫兵的奶奶是菲丽曾医治过的，因此才得见卡拉库王。与卡拉库王交谈后，了解到事情的经过，原来一个月前有个叫贝位德的访客谎称北方要进攻霍鲁库，要卡拉库王做好准备，封锁所有的街道，并在南北街道上的鲁毕那斯湖畔建造一座城堡。卡拉库王照做了，但也心存疑惑，因此贝拉德便将王妃绑架到城堡里去了。菲丽建议先通知北方的耶尼顿王，共同对付贝拉德。

她知道有条小路，可以绕过南北街道上的鲁毕那斯湖。卡拉库王听后写了一份使者证明给三人，并开放了去西边的小路。

海圣城

经亥滋街道、鬼地方、利丝的家和北匹芝街道，一行人到达海圣城。在王宫二楼见到了耶尼顿王，递上卡拉库王的使者证明，并说明缘由。耶尼顿王打算派兵进攻鲁毕那斯湖城堡，克莉丝害怕伤及无辜，劝阻了他。大家商议后，决定由杰立欧和克莉丝入城堡解救王妃，菲丽去通知卡拉库王。三人立即启程上路。到了利丝家，菲丽往南去霍鲁库见卡拉库王，杰立欧和克莉丝往东，前往城堡。设计诱开看守的士兵，二人顺着南北街道到达城堡。

城堡

潜入城堡后，发现被囚禁的王妃。两人进入武器库，克莉丝施法烧毁了火枪和石箭。然后到北门等士兵赶去救火之机，去贝拉德房间的柜子里取得钥匙，再到东南方的兵营中救出王妃卡。不料二人的行踪被贝拉德发现，三人都被关了起来。这时嘉拉和库兹带着一班人也来到这座城堡，搞得城堡大乱。杰立欧等人乘乱逃出牢房，但王妃又被贝拉德抢了回去。二人最后在了望台上找到贝拉德和王妃。贝拉德用王妃威胁众人，但杰里欧四人假作互相吵架，稳住了贝拉德，而后库兹突然发出一石将其打下了望台。虽然还是让贝拉德逃走，但是救出了王妃。卡拉库王和耶尼顿王紧紧握手，表示不再互相猜忌，共同把裘恩特国建设好。

告别众人后，杰立欧、克莉丝与菲丽离开了霍鲁库。经过亥滋街道时，菲丽也不得不回去了。继续前行到黑施街道时，欧鲁德斯国的大神官派僧兵告诉杰立欧二人，应先到路佛士城，向被软禁的宫廷剑士杜卢塞路打听消息，因为他曾和白发魔女耶杜见过几次。再往前行便是望砂的关所，在这时听到法鲁提亚国的德鲁夫王似乎想用武力统一提拉斯伊鲁整个大陆。

贝拉卡

二人继续前行，穿过一片沙漠，来到吉德奈国的沙漠城镇贝拉卡。刚进城，眼前一座房子发生爆炸，两人莫名奇妙地被抓入监狱。克莉丝还被误认为是反抗组织的首脑沙漠黑豹，被康达达带去见乌路其特大人。杰立欧在牢房中从市民巴达雷口中了解到沙漠黑豹是个女性，劫富济贫，深受拥护。康达达是道具屋的老板，是古德奈国的统治者富商乌路其特的手下，他们总在一起干坏事。在少女拿杰的帮助下，杰立欧和巴达雷逃出牢房。在城中的道具屋了解到克莉丝被康达达押解到吉德纳鲁去见乌路其特。由于出口全被士兵封死，二人出不了城，只好回来找拿杰，她和士兵交涉后终于可以出城了。

吉德纳鲁

来到吉德纳鲁后，得知要有珍奇的物品进贡才能进入乌路其特住宅。二人到旅馆住进免费房间，问过隔壁的商人特尼斯，了解到今年的无花果收成不好，而吉德奈人又都特别喜欢吃，因此成了当前难得的罕物。问遍城里的摊贩都买不到无花果。在水井旁休息时，拿杰赶来，带来一个无花果，二人才顺利进入乌路其特家，原来市面上的无花果都被他囤积起来了，因此他根本不希罕这种东西，还好他很中意杰立欧身上的火鹤石。正当他准备释放克莉丝时，却被康达达破坏了，连杰立欧二人都被抓了起来，幸好沙漠黑豹赶来救了他们。原来

拿杰就是沙漠黑豹，真名是斯德拉。斯德拉布下声东击西计，杰立欧与巴达雷乘机救出了克莉丝。半路上乌路其特和康达达突然出现，并变身为魔兽。一场激战后，打倒了乌路其特和康达达，他们也恢复了原状。原来半年前法鲁提亚的占星师雷贝斯将他们催眠，签下盟约，要侵略世界。乌路其特记起雷贝斯有双红色的眼睛，斯德拉的部下巴西亚回忆起白发魔女曾下过预言："拥有欲望的人，不久就要迷失了，拥有红色眼睛的人，会引来灾祸。"斯德拉提议潜入法鲁提亚的首都路德城，与主谋者决一死战。乌路其特将火鹤石还给杰立欧，于是杰立欧四人从北方城门离开吉德拉鲁，前往路德城。

提鲁德关口

在经过鼓依芦街道时，遇见从霍鲁库城堡逃走的贝拉德，他也是占星师雷贝斯的手下。打败贝拉德后，众人来到提鲁德关口。在等待渡桥降下时，他们因不小心听到队长乌可士的谈话而被抓了起来。在牢中遇到哈克叔叔，他说在押罗杂村中有个叫乔安娜的女孩，曾从宫庭剑士杜卢塞路那里听到白发魔女的预言："当没有的士兵越过国境时，被魔咒囚住的国王也失去了力量，海和山不久也会像死去一样的寂静，这是灵界的魔女和掌握星星的男人带来的灾难浪潮。"大家从哈克挖出的地道逃出牢房。冲上渡桥时，哈克和巴达雷没有跟上，留下一本哈克的手册。杰立欧等人离开关口时，一支军队正好过关，士兵们没有表情，面如死灰，一如预言中所说。杰立欧等人怀着沉重的心情，前往法鲁提亚王国的土地。

押罗杂村

在法提亚国魔女的海岸线，一行人又遇到第二支兵团正赶往边境。向北来到押罗杂村，在旅馆中休息后，向村民打听乔安娜的家。杰立欧向她询问杜卢塞路的下落，她说杜卢塞路此时被关在得路佛士塔中，并亲自带众人去找。

得路佛士城

出村向东来到得路佛士城，大家要进入塔中，被士兵挡住。这时有个亚丽思的少女帮忙引开了卫兵，大家才混入塔中。打败塔中的魔兽后，众人在塔中见到了哈克和巴达雷。用他们已经得到的钥匙来到顶楼和杜卢塞路见面，他带着大家从秘道中逃走。由于追兵赶来，哈克、巴达雷和乔安娜留下断后，等杜卢塞路与杰立欧等人远离后，也随即撤退。

耶鲁杜之丘

大家回到押罗杂村，再向北经过冬至之路、忘霜街道，来到耶鲁杜之丘，这里是白发魔女的墓地上，插着的杜卢塞路之剑已经锈迹斑斑。乔安娜和哈克、巴达雷也赶到了，杜卢塞路回忆起20年前的事情，当时有个女人漂流到得路佛士海边，正在得路佛士塔静养的鲁德鲁夫王将这位美女接入塔中休养，她后来成为法鲁提亚王妃伊莎贝尔。王妃要求建造天象室，请占星师来研究天文，这就请来了雷贝斯。不久，鲁德鲁夫给杜卢塞路下了一道密令，让他逮捕白发魔女。白发魔女耶鲁杜是个清澈如泉水的少女，不辞辛苦展开巡礼，对所经之地的人们发出许多迈向明日的警世之语。当然，她的话也有苦口良药，人们并不都喜欢听，因此很多人对她存有敌意。耶鲁杜知道自己未来的命运，但她还是坚持巡礼之旅。杜卢塞路打消了逮捕耶鲁杜的想法，准备回国向国王进言，撤消逮捕她的命令。但在命运之日，耶杜鲁来法鲁提亚探访，被雷贝斯杀死。当时杜卢塞路在一旁却动弹不了，好像是雷贝斯施了法，但或许也是耶鲁杜施的法，好让自己舍弃生命，换回这个世界的希望之光。白发魔女的愿望

就是把自己同族,但在不同灵界的王妃的阴谋彻底抑制住。此后,国王的意识被伊莎贝尔所控制,3年前杜卢塞路探察出王妃和雷贝斯的阴谋,因此被囚禁在得路佛士塔中。杜卢塞路说,白发魔女曾告知,唯有银色短剑才能阻止拉务亚尔波浪。由于雷贝斯在天象台使用天球仪做媒介,将灾难的浪潮带进这个世界,而天球仪又在伊贝尔王妃的力量保护之下,所以只有得到5个夏路的力量的银色短剑才能将其打破,但是如果不是真正做过巡礼之旅的人来执行夏路的力量也是无法发挥作用的。杰立欧等人终于明白自己的使命,决心完成白发魔女未完成的愿望,消灭罪恶的根源,拯救世界。

杜卢塞路要克莉丝把拉布之杖放在墓碑前,因为耶鲁杜不在人世,但魂魄仍存在生命之光,藉着耶鲁杜冥冥之中的力量,拉布之杖变化为耶鲁杜之杖,杜卢塞路之剑也变得跟新的一样。杰立欧和克莉丝分别装备上这两样新武器。大家分为两组,分头行动。哈克带着巴达雷和乔安娜前往吉德奈国的遗迹作进一步的调查,其他四人前往法鲁提亚的都城路德城。

路德城

离开耶鲁杜之丘,由忘霜街道往北行,来到路德城。杜卢塞路与旅馆老板交换暗语后,得知接头地点在莫思寇斯家的二楼。到了那里,见到卜立透队长,他安排众人进入王宫中。从他那里得知那些面如死灰的士兵是被雷贝斯下了邪法,成了没有魂魄的活死人,这些人只会按命令行事,没有恐怖和同情,他们的灵魂都被雷贝斯吸入天球仪进行各种法术,用以召唤拉务亚尔波浪。

在门前,卜立透队长施计将众人带入宫中。进入接见室,见到了失去意志的鲁德鲁夫王和雷贝斯。雷贝斯见大势不好,慌忙逃走,想去提前释放拉务亚尔波浪。四人追至中庭,但大门紧锁,两边魔兽一起涌出。幸好嘉拉、库兹接到哈克的通知,率领一班人乘巨鹰从天而降,杀败魔兽。众人在尸体堆中得到一把铜钥匙。嘉拉传达哈克的话,说要先剥去天球仪的表皮才能将其破坏。四人从王座左方的通道进入地下室,从宝箱中获得戒之盾、冰雪枪和铁钥匙。使用铁钥匙打开铁锁,拿到天邪之枪和钢钥匙。用钢钥匙打开钢锁,得到防御披风。到了最里面一道门,使用铜钥匙打开上面的铜锁,便可进入地下通路。打败看守的魔兽后,遇到借雷贝斯魔法复生的卡吉姆。这时罗提赶来,迎战卡吉姆。四人夺下通道中继续前进,又遇到魔兽,又有亚鲁夫、磨力森等人前来帮忙。杰立欧等人穿越迷宫,来到伊莎贝尔塔顶。让嘉拉和库兹在门口阻挡追兵,大家冲进天象室中。

雷贝斯说出事情的缘由,原来除了提拉斯依鲁这个世界外,确实还存在另一个异世界,那里的人不需要学习咒语,天生就有魔法才能。但是,对魔法的过量使用,逐渐积累出称为拉务亚尔波浪的能量。为了拯救异世界,那里的坏人便开始计划将拉务亚尔波浪引进提拉斯伊鲁世界中。现在天球仪已经被启动,雷贝斯招来一群魔兽欲杀4人,不料被4人击败,雷贝斯化为乌有。

斯德拉想用炸弹除去天球仪外的保护力量,但没有成功。众人这时赶到,磨力森、克莉丝和斯德拉三人合力对火鹤石施法,使其变大。再由库兹将变大的火鹤石扔向天球仪,总算除去外覆的神秘力量。接着杰立欧用银色短剑刺向天球仪,天球仪应声而破,释放出其中的灵魂。哈克这时赶到,告诉众人有另一股力量在继续诱发拉务亚尔波浪,于是推断出伊莎贝尔王妃应该就在附近。

大家出了天象台，在塔顶找到伊莎贝尔王妃，她正在三芒星光圈中施法，天空已经一片暗红。大家立即上前阻止。伊莎贝尔化身为大魔兽，一场激战后，打败了伊莎贝尔及其手下的魔兽，但是拉务亚尔波浪还在继续扩大。正在无助之时，白发魔女耶鲁杜之杖突然放出光芒，飞向天空，耶鲁杜的灵魂与拉务亚尔波浪混为一体，天空恢复了原样。哈克说，992 年前拉务亚尔波浪也曾出现过，不过是在人类中产生的，被当时的人类硬塞进异世界中。

鲁德鲁夫王及其士兵都已恢复了意志，战争的危机也就和平地解决了。这一切都是耶鲁杜用她的生命和灵魂换来的。鲁德鲁夫王为了感谢杰立欧和克莉丝，特地派马车将他们送回拉克比库村。临行前，杜卢塞路塞给他们一封信，信中谈到当初耶鲁杜被害时，杜卢塞路拾起她的手杖，拜托拉布将她封印，改变外形，这也是拉布用尽法力的原因。回到拉克比库村，全村人又聚在一起，欢庆杰立欧他们胜利归来。

宇宙传奇Ⅵ罗吉在针状边境

Space Quest 6：Roger Wilco in the Spinal Frontier

一、游戏简介

这是 Sierra 公司推出的宇宙传奇系列冒险游戏的第六集。这个系列的推出，得到广泛的好评，因此陆续出到 6 集。每一代都比上一代有很大的进步。

二、完全攻略

罗吉（Roger Wilco）在宇宙里的五次奇异冒险已经众人皆知了。这次是第六次踏上冒险旅途，相信会比以往更惊险、更刺激。

波利 LX 星球

罗吉此时受到星际法庭的不公指控，被贬至星舰上做清洁工。这种枯燥无味的工作没多久就让罗吉无法忍受。好心的船长在途经波利 LX 星（Polysorbate LX）时，放罗吉下去散散心。谁知机器人把罗吉传送到路边的下水道中，怎么也爬不上来，想去拉旁边的路灯柱，但又够不着。这时，正走过一个机器人，趁此机会，罗吉一把抓住了它的肩膀，爬了出来。从右边的自行车上得到一张便衣警察的 ID 卡。然后，在街上闲逛一圈回到原处，发现多了个一次成像馆，于是罗吉把身上仅有的几枚硬币投进去，照了几张像。

把照片贴在 ID 卡上，这样，罗吉就成了便衣警察。来到一家游戏机房，进去玩几盘。一进去便冲向《Stooge Fighter Ⅲ》（《爆笑快打Ⅲ》），居然有个黑皮的家伙敢跟罗吉对搏，一开始罗吉占尽先机，打得他连还手的份都没有。正当罗吉得意之时，他突然还击，轻松一下子就把罗吉打败了。罗吉自然不服气，又向他挑战，结果还是一败涂地。这下他更是狂傲至极，许诺罗吉若打败他，便给罗吉 300 元。罗吉恨恨地走了出去，以后再报仇吧。

在街上遇到一个穿大衣的人在寻找着什么，过去交谈。但他爱理不理，直到罗吉答应帮助他，才告诉罗吉正在抓一个生化人。但生化人藏在酒吧里，而他自己不便进去，如果罗吉能抓住生化人就可以得到 60 元的酬金。罗吉答应下来，得到大哥大，以便互相联系。

进入酒吧,四处寻找,一无所获,只剩下锁着的地窖没有察看。罗吉用脚踹开了门,下去一看,生化人正躲在角落里疗伤。罗吉想到自己未必是他的对手,便悄悄地退了出去。出来后看见吧台后错综复杂的管道,又想起先前楼上有三个家伙在吸食氮气。罗吉上楼向他们出示警察的工作证,他们就都离开了。先拿起桌上的一些管子,将其接成一根长管,再将氮气筒接在角落的输送管口上,如果再把通向地下室的管道接好。不过,吧台老板不让罗吉进入吧台,罗吉亮出便衣警察ID卡也没有用,只得另想法子。罗吉点了一份制作工序最麻烦的饮料Special骗得他离开,这才溜进了吧台。先将管子一头接在左边一根通往二楼的输送管上,然后检查吧台后那四根通往地窖的水管,只有第三根是空的,罗吉用力将它拔断,把管子另一头接上,然后上楼打开氮气筒的阀门。再到地窖看看,果真把那个生化人冻成冰人。这时不要碰他,否则也会冻成冰人。捡起门边的铁棒,将生化人捅碎。用扫把和簸箕把碎片扫起来。但要保持冰不化,可到吧台后面那个冰箱里找到冰盒,把碎冰放入其中,然后前去领赏。看到那个家伙,罗吉把冰盒给他,得到了60元钱。

罗吉去杂货店买了瓶白兰地。在垃圾堆旁看见老朋友爱莫(Elmo)正醉倒在那里。罗吉把刚买到的白兰地给了他,他喝了酒后却又回过神来,见到罗吉,自然滔滔不绝地说了一通,临走前把《爆笑快打Ⅲ》的解码告诉罗吉,并给了罗吉一条鲜鱼。罗吉回到游戏机房,先前那个赢过他的人还在,罗吉马上向他挑战。在选人物时,罗吉输入解码"ABBACACA",果然中央出现了一个特殊按键,这下罗吉轻松赢了两盘Perfect,赢来300元。

眼见天色已晚,罗吉来到旅馆,走到柜台前,一手把钱往柜台上一放,另一手从老板那里拿到了房门的钥匙卡(Keycard)。上楼刚打开房门,两个彪形大汉就赶上拦住了罗吉,不由分辨就把罗吉绑走了。

罗吉被绑到了另一间房中,趁着看守罗吉的一个大汉正在玩电脑游戏时,罗吉用脚去勾挂在墙上的钥匙卡。糟糕的是,钥匙掉在地上发出的声音惊动了那个大汉,这下连钥匙也被他拿走了。再用双脚拔下墙上的钉子,用它解开手上的绳子,这下自由了。接下来就该对付看守罗吉的大汉了,先把地毯取下铺在地上,然后在上面施展自己独一无二的霹雳舞技,直到全身充满静电时再用手一指大汉脖子上的电子控制板,将他摆平。在这个房间里找到一张光盘和一块电子控制板。将光盘放入电脑,得知要调整电波发射器内的晶片,使液晶显示为Aoming Beacon"时才能使用。当罗吉打开发射器后,才知道芯片太多,难于找到正确排列。好不容易排成以下排列:

Array	Plate	Chip	LRK
A	RF	SPN	9
B	TT	DEN	7
C	PS	FER	1
D	FC	REP	5
E	SE	DLM	3

用大汉身上的钥匙卡打开门出去,发现另一个大汉正站在门口,但他对罗吉却不理不睬,原来出口有力场阻挡着,而控制器就在这大汉身上。罗吉从地上的箱子里找到了另一块电子控制板,发现上面贴着的标签与原来的一块不同,于是把这上面的标签(Churish)撕下

来贴在另一块上。把它交给大汉，他一装上就开始脱衣。捡起他扔下的皮带，从上面取下遥控器和剃须刀，用遥控器关掉力场，来到天台，打开电波发射器，发出求救信号。不一会儿，船长派丝苔拉（Stellar）把罗吉接了回去。

星舰

回到星舰上，罗吉把在LX星上的经历告诉了丝苔拉，她问罗吉绑架有没有留下痕迹，罗吉想起剃须刀上留有那家伙的胡子，于是到化验室作DNA分析，希望能找到点线索。好不容易说服主管同意让他使用DNA分析仪。检验后得到了一张有DNA分析内容的资料卡，把它插入左边的画道上的辨卡仪，得知这胡子的主人叫尼格（Nigel Rancido）。斯苔拉告诉罗吉只有戴上VR头盔进入档案室中才能找到更多的资料，罗吉只得作罢，回房休息。

罗吉刚回到房间，传送器中传来阵阵鸣声。打开传送电脑，原来是狮子船长，他要罗吉为一个叫萨佩（Sharpei）的老太太做清洁工。

德尔塔星

罗吉来到传送室（Transport），传送到德尔塔（Delta Burk Salor），乘电梯到她住的Quarters层。进去后就要拖地，然后修马桶，还要去梳妆镜后面的柜子里找什么药。这时这老太太竟放煤气想自杀。罗吉想逃出去，但门打不开。罗吉飞快拆下支撑病床的活塞，用它顶开门。这时斯苔拉及时赶到，在千钧一发之际把罗吉推了出去，而她自己却被爆炸的煤气堵在里面。

星舰

罗吉悲痛地回到自己的房间（Roger's Quarters），一打开传送电脑，屏幕上竟出现了斯苔拉，原来她没有死，但处境危险，正向罗吉求救。罗吉立刻冲去舰桥（Bridge），告诉舰长，但舰长并不相信罗吉。罗吉只好自己行动。

先利用传送电脑中的数据库（Database）查寻资料，在查看Entity Database中已知种族（Known Races）中的佛尔加（Vulgars）族时，看到了一组数据"5551212"，再到多媒体工作室（Holocabana）输入这组数据，出现一个佛尔加人教他催眠法术，然后又去休息室（8-rear）找老朋友机器人帮忙。几番交谈后，得到机器人的胳膊和眼珠，现在可以出发了。但需先弄一艘太空船，才能到德尔塔星找斯苔拉。

来到太空船发射室入口（Shuttle Bay Entrance），受到两个守卫的阻挡。罗吉对右边的矮个守卫施起了刚学来的催眠术，让他睡着了，但左边那个守卫还是把他关了起来。罗吉用长鼻王送来的食物拼成一个假人（从脚拼起），把假人放在床上，自己则躲在餐车下，就这样顺利地逃出了牢房，回到发射室。

经过一段时间的观察，发现那大个子守卫喜欢偷吃甜点，而罗吉身上正好有个剩下的甜点。为此先去化验室（Sickbay），在右边柜子中找到一管麻药，把它注入甜点，然后偷偷把这份甜点混入大汉偷吃的那盆中。那大汉吃完就躺倒了。再用催眠术解决了另一个看守后，从他们身上找到了一把太空船的钥匙。最后，利用假手臂同时按下门两边的按钮，进入了发射室。发射室里有许多太空船，也不知是这把钥匙是哪一艘的。利用钥匙上的遥控装置，找到并顺利地进入了一艘空的太空船。坐上左边的驾驶座，先按下"电源"（Power）键启动总电源，再按下ICD，依次把三个燃料点调为一号为镧（Lanthanum），二号为硫（Sulfur），三号

为银(Silver)。在催化剂(Catalyst)中选氖(Neon),确认码(Confirmation Code)选“Lasagne”,再按下 RV 和 Initiation,最后用假眼球骗过最上方的扫描仪,飞船启动了。

太空

不料飞船飞了一半竟熄火了。罗吉按下正在闪光的蓝色按钮,启动了模拟驾驶装置,出现了一个虚幻的副驾驶员曼尼(Manny)。他告诉了罗吉故障产生的原因,但要罗吉自己去修复。。罗吉打开中间的工具箱,取出所有工具,顺便拉动两个拉杆打开了引擎盖和行李箱盖,离开座位,打开右边的动力箱,发现里面的主能源水晶破损了。想起电波发射器内有颗小水晶,把它取出后用胶水粘在水晶上,修好了动力装置。然后穿上太空衣帽,出舱进入太空,从后方的行李箱中取走了所有东西,并把印有“求救”(Help)字样的帆布贴在了尾翼上,但愿有人能看到。

之后,罗吉开始了漫长的等待。很久以后,才有一艘飞船发现了罗吉。从中走出一位漂亮的小姐,她愿意帮罗吉发动引擎。回到飞船,在椅背上找到了写有连线方法的图纸。飞船终于发动起来,但引擎似乎还有点问题,罗吉检查了一下,里面竟塞了条鱼。拿走鱼,继续向太空站进发。

太空站

总算到了太空站,进入实验室一楼(Lab A)的贝雷安克斯博士(Beleanxs)的实验室中,但博士罗吉的到来并不欢迎,一见他就掉头而走。在他电脑左边的箱子里找到一块红色的电路板,打开电脑,发现电脑中有 VR 头盔的引导程序,但 VR 头盔在先前去过的波利 LX 星渡假时曾经看见过。回到太空船,使用 PTS 照相系统,拍了两张宇宙的照片,然后把它们的底片与照片分开,并将第一张的照片和第二张的底片一起放在 PTS 的显示器上,从而获得了玻利 LX 星的坐标。就这样,罗吉启动飞船直奔目的地。到达后,副驾驶曼尼把罗吉传送下去,并给了他一个传呼器,以便随时联系。

德尔塔星

在波利 LX 星的地下室找到了货物交换所(Implants and Stuff)。当罗吉看到右上方“BD”的标志,老板认为罗吉很识他的货,十分热情。用从博士那儿找来的电路板换来了 VR 头盔,回到降落点,用呼叫器通知曼尼把罗吉送回飞船。

回到贝雷安克斯博士的实验室,开启电脑,选择“生化功能”(Cyber-Function)一项,再将 VR 头盔的接头插入电脑输入孔,戴上头盔后就来到了虚幻的电脑世界中。这里的道路乱七八糟,完全不合常理。罗吉一个一个路口往下摸,总算来到一间活动办公室前。拾起地上的螺丝、起子、木板后,走进了一间墙壁漆成了 Windows 操作系统的样子的房间。取个号码牌,向管理小姐申请进入档案室。她要罗吉等着,可左等右等就不见她叫罗吉的号码,看到左右两位的僵尸状,看来还需略施小计。用螺丝刀打开报号牌并将号码调成与自己的号码相同,就可以进入档案室了。

在档案室的“J-R”的书架中找到“Rancid Nigel”的资料,但资料在最高的一栏中,只好先去打开右边的第三个抽屉。爬到上面取得资料。读过之后,得到新的线索。根据手中的资料,罗吉找到了贝雷安克斯、沙皮(Sharpie)、桑地亚哥(Santiago)、不朽项目(Project Immotality)的资料,看完后,才知道原来这都是贝雷安克斯博士搞的鬼。回到办公室,用打印机把

这些资料打印出来。最后用房外空地上的木板把路口右边的断桥接好,回到了现实世界中。

打印的资料已经输送到了,把这些资料给贝雷安克斯博士看,铁证如山,博士抵赖不过,只能对一切供认不讳。事情终于真相大白,原来那沙皮知道自己不行了,想占用斯苔拉的身体苟且偷生,于是施计绑走了斯苔拉,并钻入她体内控制了她。罗吉决心把斯苔拉救回来。在贝雷安克斯博士的帮助下,罗吉和太空船都被缩小,并用针筒注入斯苔拉的体内,去与沙皮作最后一搏。

斯苔拉的体内

进入斯苔拉体内没多久,飞船就出现了故障,在一阵翻动后,晃晃悠悠地着陆在斯苔拉的胃壁上。为了修好飞船,罗吉只能穿上太空衣,戴上太空帽出去想想办法。

看到飞船上粘着一些微血管及小气囊,就将它们取下保存。到了胃里,罗吉想从左边的小孔爬过去,但下面几只机械小虫挡住了罗吉的去路。罗吉冲上去,反而被打了一顿,只好另寻它路。

捡起"地"上的羽毛、钉书针和芹菜丝,再把三颗 M&M 巧克力扔入胃液,但上涨的胃液仍淹不到那些虫子,于是罗吉回到入口处,用芹菜丝和钉书针做成一个简易飞爪。勾住上方通往食道的入口,并沿绳爬了进去。这里竟有一块蛋糕卡在食道里,还有一个药囊横在气管外,将它推进食道,爬到顶端。甩羽毛搔痒痒,让斯苔拉打喷嚏。这样一来,蛋糕落入胃中,产生了大量的胃液来消化蛋糕,同时也杀死了那些小虫。

接着继续向前,看到右方有个洞,不管它,继续往下走。见一条巨虫在那里看守,无法靠近,想起刚才发现的那个药囊,兴许用得上,但药囊太大无法携带,看来还得另想办法。先由右边的小洞向上来到胆囊,用胶布把微血管弄成一条长管,再配合抽水泵把胆汁吸入了太空帽。正当他想往回走时,一颗胆结石掉了下来,罗吉往回猛跑,总算没被它辗死。结石被卡在洞口上,罗吉捡起撞碎的小石头继续向右,来到胰脏,那里被很多血栓堵住了。罗吉把小气囊放入当中的缝隙,使劲用嘴巴吹气进去,撑开了通道,然后进去装几滴胰岛素在太空帽中,和胆汁配成了消化液。

回到胃中,把消化液浇在药囊上,化去了它的外壳,取得了一些药粉。把药粉扔给巨虫吃,它吃了后没死,但也变弱了,罗吉趁机制服了它,乘着它地开到了盲肠。在那里,找到了回形针、指甲和小银块,这回该回去修理太空船了。罗吉用小银块补好了机翼上的窟窿,再进入驾驶室,把博士给罗吉的 CD 放入驱动器,启动了导航系统,现在可以前往脑部了。

到了脑部,穿上太空服走下飞船,再用指甲戳破甩在外层的脑膜,进入脑的内部。左边有道缺口,罗吉奋力跃过。向前看见一座电梯,不过有两个巨大的机器人守着,罗吉远远地把石头轮流扔向两个机器人,引发它们间的自相残杀。一阵拳打脚踢后,两个家伙都倒下了。罗吉乘电梯往下,但路被封住了,只好往回把电梯停在了咳嗽控制中枢(Cough Control Section),用回形针刺激这个区域,引起斯苔拉咳嗽,震开了下方的通道。然后罗吉一直下到底,再从洞口进入,里面有个巨大的机器人在操纵着一切,原来这才是沙皮,那老太婆不过是被它寄生的母体而已,而它现在正在罗吉最心爱的斯苔拉体内作威作福。正当它取笑罗吉无能为力的时候,罗吉发现右边有个闪光的东西,他用回形针和闪光物体做成激光器,解决了那个机器人。正当罗吉以为一切都结束了,忽然从机器人体内飞出了一个章鱼般的怪东

西,这正是沙皮的大脑,而机器人不过是个外壳。它一把抓住了罗吉,罗吉急中生智,把身上的那条烂鱼扔了过去。于是,它放下罗吉,一口就把鱼吞了下去。

星舰

罗吉终于和心爱的斯苔拉在一起了,在休闲室中望着舰外星空,倾心长谈。罗吉的第六次冒险终于结束了,谁知是否还有下次冒险呢?

内 容 提 要

本书是《万水电脑游戏软件宝典系列》之一。书中讲述了时兴电脑游戏的攻略及秘技。电脑游戏的全攻略着重讲解游戏情节发展;介绍角色扮演类游戏和冒险类游戏随故事情节发展应该做到的操作,模拟类和格斗类游戏的按键方式,以及游戏所要完成的任务等。战略类游戏主要讲解指令的用途。各类游戏都有一些游戏心得,其中包括一些秘技,有助于玩家尽快通关。

本书主要面向喜好电脑游戏的广大电脑爱好者。

图书在版编目(CIP)数据

电脑游戏杏花宝典/高晶编著. - 北京:中国水利水电出版社,1998.7

(万水电脑游戏软件宝典系列)

ISBN 7-80124-771-X

Ⅰ.电… Ⅱ.高… Ⅲ.游戏卡 Ⅳ.G898.2

中国版本图书馆 CIP 数据核字(98)第 16064 号

书　名	**电脑游戏杏花宝典**
作　者	高　晶 编著
出版、发行	中国水利水电出版社(北京市三里河路 6 号 100044) 网址:www.waterpub.com.cn E-mail:sale@waterpub.com.cn 电话:(010)63202266(总机)、68331835(发行部)
经　售	全国各地新华书店
排　版	北京万水电子信息有限公司
印　刷	水利电力出版社印刷厂印刷
规　格	787×1092 毫米　16 开本　12.5 印张　283 千字
版　次	1998 年 7 月第一版　1998 年 7 月北京第一次印刷
印　数	0001-5000 册
定　价	**18.00 元**

万水电脑游戏软件宝典系列

电脑游戏

杏花宝典

高晶 编著

中国水利水电出版社
www.waterpub.com.cn

编　　著：高　晶
责任编辑：杨　桦
封面设计：凤　歌

万水书库

- 《电脑游戏昙花宝典》，18.00 元
- 《电脑游戏樱花宝典》，18.00 元
- 《电脑游戏杏花宝典》，18.00 元
- 《电脑游戏菊花宝典》，18.00 元
- 《电脑游戏莲花宝典》，18.00 元
- 《电脑游戏葵花宝典》，18.00 元
- 《电脑游戏梅花宝典》，18.00 元
- 《电脑游戏兰花宝典》，18.00 元
- 《电脑游戏桃花宝典》，18.00 元
- 《电脑游戏梨花宝典》，18.00 元
- 《电脑游戏桂花宝典》，18.00 元
- 《CorelDRAW 7 实用大全》（含光盘），98.00 元
- 《Illustrator 7 实用大全》（含光盘），110.00 元
- 《FreeHand 7 实用大全》，65.00 元
- 《Photoshop 4 for Windows 95 实用大全》（含光盘），98.00 元
- 《Visual FoxPro 5.0 中文版使用指南》，37.00 元
- 《Visual FoxPro 5.0 中文版类库对象大全》，30.00 元
- 《Visual FoxPro 5.0 中文版命令与函数大全》，60.00 元
- 《Visual FoxPro 5.0 中文版编程宝典》，36.00 元
- 《Windows 98 中文版实用教程》，28.00 元
- 《Novell 实用组网技术》，32.00 元
- 《TCP/IP 网络管理》（含光盘），76.00 元
- 《Visual Basic 5.0 编程实例与技巧》，32.00 元
- 《Netscape Composer 使用指南》，58.00 元
- 《Visual Basic 5.0 中文版实用编程技术》，58.00 元



北京万水电子信息有限公司
Beijing Multi-Channel Electronic Information Co., Ltd.
地址：北京市车公庄西路 20 号
邮编：100044
电话：(86)(010)6848.8268, 6848.8278,8849.5168
传真：(86)(010)6848.8238
E-mail: mchannel@public3.bta.net.cn



ISBN 7-80124-771-X
9 787801 247711 >

ISBN 7-80124-771-X / TP · 191
定价：18.00 元

